

# Тени Британии

---

*Конспективное изложение книги*

*Составитель:  
Егор Мельников*

## Создатели

**Авторы текста:** Аарон Дембски-Боуден, Говард Ингэм, Чак Вендиг и Стюарт Уилсон  
Сеттинг **Werewolf: the Forsaken** вдохновлён образами **Werewolf: the Apocalypse**  
Вселенная **World of Darkness** создана Марком Рейн•Хагеном

**Разработчик:** Этан Скемп

**Редактор:** Scribendi.com

**Арт-директор:** Эйлин Э. Майлс

**Дизайн книги:** Эйлин Э. Майлс

**Внутренние иллюстрации:** Аббар Аджмаль, Мэтью Диксон, Клинт Лэнгли, Торстейн Нордстранд

**Передняя обложка:** Джеймс Рейман

# Глава первая: Положение дел

*Великобритания уже потеряла империю,  
но всё ещё не нашла свою роль.*

**Дин Ачесон.**

Позвольте внести ясность. Ни в этой главе, ни далее в этой книге вы не найдёте географических и культурных деталей, которые следовало бы воспринять всерьёз. Хотите узнать о Британии, о её народах, о её мечтах и проблемах? Добро пожаловать в Интернет или ближайшую библиотеку. Но наш с вами путь лежит в стороне от реальных исследований. Мы здесь затем, чтобы увидеть сам образ Великобритании, погрузиться в её атмосферу и поговорить об историях, действие которых может развернуться на берегах Туманного Альбиона.

## Шрамы

Британия покрыта шрамами. Они видны и в самой земле – но даже затянувшиеся рубцы отчётливо помнит местная Тень. Великая чума и лондонский пожар, вторжение римлян и стратегическая бомбардировка нацистов, Битва за Британию и покорение кельтов, истребление пиктов и набеги викингов, слияние англо-саксонской и нормандской культуры, промышленная революция, викторианская империя – сегодняшний облик Британии образован не одной тысячей эпизодов далёкого прошлого. И если люди уже забыли о многих событиях старины, обитатели Тени помнят их с исключительной ясностью.

## Английский язык и Первое наречие

Хотя британские оборотни говорят на Первом наречии с той же лёгкостью, что и Урата в других точках земного шара, некоторые слова они переводят на английский язык немного иначе, чем, например, американские оборотни. Особенно это заметно в случае с тремя следующими терминами.

**Забытый:** дух, не обладающий материальной основой в современном мире

**Даль:** мир духов

**Патрон:** тотем

## Жизнь на Британских островах

Как и в других частях света, каждый уголок земли в Великобритании разделён между многочисленными соперниками. Хотя это касается и владений магов, и доменов Проклятых, оборотни испытывают дополнительные трудности из-за предельной цивилизованности Британских земель. Даже самые дикие области Великобритании носят следы человеческой деятельности. За долгие тысячелетия обитания на этих островах люди добрались до каждого уголка природы. Само собой, здесь всё ещё есть леса, горы и другие малообжитые области, но за них оборотням приходится сражаться с удвоенной силой.

В исключительных случаях стае Урата (особенно из числа Охотников во тьме) удаётся надолго обезопасить свою территорию от посторонних, но в целом Лунные племена и Призрачные волки заперты в городских стенах. По-настоящему дикие земли не только немногочисленны, но и безоговорочно принадлежат Чистым.

Конфликт между цивилизацией и природой затронул не только Урата. Развалины старых замков стоят здесь рядом с ультрасовременными многоэтажками. Рабочие семьи живут в

домах, построенных двести и более лет назад. Даже закон основан на принципах, сформулированных в глухой древности. Возможно, будет преувеличением назвать этот контраст противостоянием варварства и цивилизации, но его определённо можно рассматривать как сочетание древности и современности.

### **Голодные мертвецы**

Британские вампиры нисколько не отличаются от своих родичей по всему миру в том отношении, что большей частью они живут в городах. Некоторые обзаводятся участками земли в сельских районах, особенно в Уэльсе и Шотландии. Тем не менее, в целом они цепляются за городские кварталы с интенсивностью, которая граничит с одержимостью.

В чём британские Сородичи *отличаются* от большинства других Проклятых, так это в отсутствии реального влияния на людей. Несмотря на традиционные титулы лордов и архиепископов, которые они всё ещё приписывают друг другу, местные вампиры заняты банальным выживанием — что частично сближает их с оборотнями.

Впрочем, это не делает жизнь британцев хоть сколько-нибудь проще. Смертные, проживающие на берегах Туманного Альбиона, прекрасно справляются с задачей самоуничтожения даже без помощи кровососов. Преступность, апатия, экономическая безграмотность и социальное расслоение, напоминающее классовое общество викторианской эпохи, всё ещё создают проблемы для смертных по всему Соединённому королевству.

Что до Сородичей, то они просто охотятся на незащищенных жертв, лишь иногда обзаводясь слугами среди власть имущих. Увы, миф о вампирах, контролирующих Парламент, всё ещё остаётся мифом. Последнего члена Парламента, служившего Проклятым, сместили с должности в 1997 году. Разумеется, неонатам об этом редко рассказывают, но Сородичи *не* управляют МИ-5, МИ-6, МИД, Министерством обороны или даже Министерством транспорта. Они могут сколько угодно повторять легенды о своём прежнем величии и правах на господство над смертными, но при всех своих претензиях на роль древнего и всесильного зла они были и остаются обычными паразитами.

### **Сезонная активность**

Продолжительность ночи всегда обладала огромным значением для Сородичей. Летом в большинстве городов Соединённого королевства солнце садится между 9:30 и 11 часами вечера и поднимается на небосклоне между 4 и 5:30 утра. В зимнее время оно может сесть ещё в 3:30 дня и начать восхождение лишь после 8 часов утра. Последнее означает, что в летние месяцы этим чудовищам куда труднее охотиться самостоятельно, и многие из них полагаются на своих гулей, слуг и других помощников. С другой стороны, зимой они могут действовать намного дольше, чем Проклятые в большинстве других стран.

### **Ночная политика**

При всей своей многочисленности британские города населены не так плотно, как можно было бы ожидать. Это означает, что в них проживает не так уж много вампиров, и в некоторых городах их численность не достигает даже десятка. А учитывая внушительное количество духов, оборотней и призраков, отравляющих их ночное существование, нетрудно понять, что зачастую вампиры оказываются слишком заняты вопросами выживания, чтобы по-настоящему беспокоиться о политике. Это делает Проклятых Соединённого королевства одними из самых аполитичных вампиров в мире Сородичей.

В некоторых городах социальное и политическое противоборство вампиров представлено всего двумя ковенантами: более того, для них нет ничего необычного в том, чтобы объединиться в один-единственный ковенант, занимающийся проблемами сразу всех вампиров в округе. Не стоит и говорить, что при таком идеологическом единообразии многие

вампиры вообще не связывают свою деятельность с вопросами ковенантов и целиком посвящают себя решению личных проблем.

Без исключений, конечно же, не обойтись: в таких мегаполисах, как Манчестер, Лондон, Кардифф или Бирмингем, действуют представители всех пяти ковенантов – но даже здесь цели крупных организаций отходят на второй план перед задачами выживания.

**Инвиктус** до сих пор остаётся самым влиятельным ковенантом Соединённого королевства. Если верить рассказам старейшин, его представители правили Лондоном испокон веков. Приблизительно двое из трёх Князей Соединённого королевства состоят в Первой знати. Тем не менее, даже этот ковенант видел лучшие дни. Раньше эти благородные лорды и пэры могли похвастаться властью над королями или министрами. Теперь их аристократические амбиции понемногу уходят в историю.

**Ланцеа Санктум** всё ещё пользуется уважением многих вампиров, а архиепископы Кентерберии и Вестминстера обладают столь сильным влиянием, что фактически заменяют своим городам Князей. Лэрд (то есть землевладелец) Глазго и вовсе добился позиции Князя при членстве в Ланцеа Санктум, хотя оценка его правления едва ли вызовет у кого-нибудь зависть. Среди последних его указов числятся запрет на употребление крови католиков и объявление Кровавой охоты на Цербера, единственным преступлением которого было несогласие исповедоваться раз в неделю. Ещё больше проблем правление Ланцеа Санктум приносит Белфасту, в котором действуют сразу два Князя – католик и протестант. Оба считают город (и большую часть провинции Ольстер) своей территорией, и ни один из них не готов признавать другого законным правителем. Шутка заключается в том, что местные Проклятые настолько утомлены длительным противостоянием обоих Князей, что практически не подчиняются ни одному из них.

**Картианское движение** набирает силу быстрее, чем её утрачивают Инвиктус и Ланцеа Санктум. В сущности, предтечи этих революционеров появились ещё в семнадцатом веке, когда британские вампиры впервые начали бороться не с конкретными правителями, а с самой идеологией деспотии.

Кардифф целиком принадлежит Картианцам, хотя по иронии судьбы местный Префект, Оуэн Робертс – также известный как Король нищих из-за своего уличного происхождения – считается подлым манипулятором и интриганом, достойным скорее Инвиктуса, чем своего Движения.

**Ордо Дракул** обладают немалым влиянием на домены Проклятых, хотя численность его представителей трудно назвать высокой. Самым известным считается Князь Даррен Олбрайт, правящий городом Уитби. Ему удалось изучить и обезопасить местное Гнездо Вирма, ценность которого оказалась столь велика, что его трижды пытались отвоевать Урата – но всякий раз безуспешно.

**Колдовской круг** никогда не обладал сильным влиянием на Британских островах. Последние полторы тысячи лет язычников преследовали и смертные инквизиторы, и приспешники Ланцеа Санктум, что научило Аколитов скрываться как от обычных людей, так и от своих ночных соседей. Единственным Князем этого ковенанта считается правитель всего Корнуолла (за исключением Эксетера, в котором правит епископ Ланцеа Санктум). В отличие от многих своих коллег, этот Аколит на удивление хорошо информирован относительно того, что происходит в его домене, и поддерживает хорошие отношения с Адскими гончими из стаи Воробьиного когтя, обитающими поблизости. Сам Князь держит подданных в условиях жесточайшего деспотизма, и ходят слухи, что для того, чтобы зацементировать свою власть, он заключал сделки с созданиями похуже, чем демонические Урата.

Представители Своры Белиала активно сражаются за территорию с оборотнями, убеждённые, что им есть что противопоставить разъярённым Урата. Мало кто из этих Сорочичей проживает достаточно долго, чтобы понять собственную ошибку. Хотя время от времени они появляются в лондонском метрополитене и на других городских территориях, их устраняют либо Урата, либо другие Проклятые.

Что касается убийц из VII, то они никогда не исчезают надолго. Каждый год Сородичи находят очередную жертву в окружении загадочных посланий, написанных их собственным Витэ.

### Власть Проклятых

В Лондоне проживает немногим больше семи миллионов человек и ещё три миллиона – на его окраине. Ни один другой город даже не приближается к Лондону по размерам и плотности населения. Неудивительно, что в Лондоне проживает около 10% британцев – и ещё больший процент Сородичей. А это значит, что в силу небольшой численности населения *за пределами* Лондона Князья могут претендовать на правление целыми графствами и районами.

Другое дело, что традиционные титулы не всегда свидетельствуют о реальной власти Сородича. Например, Барон Оксфорда может считаться властителем Уитни, Бичестера и Абиндона при том, что в Уитни вообще нет вампиров, а в двух других городах их количество близится к нулю. Некоторые Сородичи, обитающие в британской глуши, даже не в курсе, что формально их жизни принадлежат какому-то Князю, Графу или Барону. Другое дело, что сам Барон тоже может не знать, кто вообще проживает в его владениях.

### Брон

Родословная “ночных рыцарей”, называющих себя Брон, широко распространена во всей Англии и большей части Уэльса. Все они ищут легендарную чашу Грааля, хотя многие представители родословной не верят в дословную *чашу* и понимают под этим термином некое “просветление”. Некоторые Брон правят целыми городами и графствами, где практически не встречается других вампиров. По этой причине они вполне могут не состоять ни в одном ковенанте и заниматься только “семейными делами”. В более крупных городах они чаще всего вступают в Ланцеа Санктум и Колдовской круг.

### Лондонская Леди

Леди правит столицей Великобритании с конца Второй мировой и считается самым старым вампиром в округе. Однако последнее может ввести читателя в заблуждение, поскольку Обращена она была всего 230 лет назад. Неонаты, привыкшие видеть в вампирах древнюю и могущественную расу, часто даже не верят, что Леди может быть лишь немногим более двух столетий. В конце концов, Лондон – один из древнейших городов на Земле, и править им должен какой-нибудь ветхий тысячелетний Сородич. Разве нет?

Вместо объяснения неонатам лишь намекают на некую “отбраковку”, которая проходит раз в несколько столетий. Никто не хочет об этом рассказывать. Более того, никто не знает, что происходит в период отбраковки *на самом деле*. Никто не помнит её, потому что почти никто из Сородичей её не пережил. Немногочисленные свидетели последней отбраковки давным-давно погрузились в торпор.

### Два мира

Долгое время лондонское метро считалось частью всего столичного домена. Тем не менее, после восстания харизматичной баронессы Сары Майнард, объявившей метрополитен своей новой вотчиной, некоторые вампиры перебрались под землю и образовали второй, подземный домен. После недолгих конфликтов Подземная баронесса и Лондонская леди заключили договор о полном нейтралитете и невмешательстве.

Тем не менее, в сентябре 2004 года к Лондонской леди явился одинокий вампир, называвший себя единственным выжившим представителем подземного домена. Он

рассказал о нападении неизвестных, которое привело к полному истреблению Проклятых из подземки. Леди выслушала его, а затем приказала казнить. Как говорится: с глаз долой – из сердца вон.

С тех пор никто из Сородичей не спускается в метрополитен – как и не поднимает вопросов о судьбе Сары Майнард.



### Таннер

Родословная Гангрел, известная как Таннер, возникла в восемнадцатом веке, когда бывший ремесленник Эндрю Таннер начал пропагандировать образ жизни, основанный на полном принятии нищеты и упадка. Получив Обращение, Таннер стал своего рода учителем и бугименом в одном лице: с одной стороны, он вызывал интерес других Гангрел своей готовностью жить в самых бедных районах и терпеливо принимать любые напасти, с другой – он создавал кожаные изделия из останков своих противников, не придавая большого значения нравственной стороне своих действий.

Обзаведясь потомством, он обучил и их жить на улицах, пропахших мочой, сигаретным дымом и кислым пивом. Таннеры и по сей день обитают в трущобах, где люди начинают стареть уже в молодости, где дома и автомобили приходят в негодность с пугающей скоростью, а упадок и нищета становятся нормой и даже приобретают характер своеобразной моды. Примечательнее всего то, что согласно некоторым слухам, Таннеры *распространяют* вокруг себя подобную нищету.

Фигура самого основателя родословной интересна ещё и тем, что он считается одним из немногих вампиров, действительно пережившим последнюю отбраковку. Более того, в его распоряжении оказался дневник сэра Тимоти Доббса – лондонского Сенешаля, записывавшего свои исследования этого загадочного явления. Доббс отбраковку не пережил, но сделал всё, чтобы другие вампиры успели подготовиться к новой волне смертей.

Увы, Таннер не умеет читать. Он хранит дневник у себя, и мало кому вообще известно о существовании этого кладезя знаний.

### Плимут: Кровавая ферма

На окраине города Плимут возвышается склад. Его окружает пятиметровая стена с колючей проволокой и битым стеклом, разбросанным поверху – и это не говоря о сторожевых псах и нескольких хорошо подготовленных охранниках. Время от времени сюда приезжает фургон с нелегальными иммигрантами из Китая, Афганистана, Ирака, Албании и других стран. За месяц здесь появляется более 300 мужчин, женщин и детей. Если ветер дует в их сторону, ещё при подъезде они чувствуют запах дыма, крови и горящего жира.

Когда их пропускают внутрь через тяжёлые металлические двери, запах становится ещё хуже. К нему примешивается вонь мочи, экскрементов и страха, от которой неподготовленные посетители часто утрачивают дар речи. Сквозь ровное гудение электрогенератора прорываются отдалённые крики и стоны людей, которые ещё не поняли, что никому нет до них дела.

Затем в тусклом свете мерцающих люминесцентных ламп иммигрантов проводят по коридору, полному клеток с пронумерованными людьми. Их может быть триста, четыреста или даже больше, и у каждого стоит клеймо на лбу, шее или руке. В клетках так мало места, что люди едва в состоянии пошевелиться. За прутьями решётки стоят кормушки с едой. Многие уже не в силах что-либо говорить – такие пленники отрешённо смотрят, как охранники в масках проводят внутрь новый “товар”. Другие что-то выкрикивают, хотя в большинстве случаев соседи не знают их языка или уже не могут отреагировать. Вскоре новоприбывших клеймят и рассаживают по клеткам.

Теперь уже они начинают с растущей апатией наблюдать, как из часа в час кого-нибудь из их соседей забирают по одному и ведут в стерильную клинику за дверью. Охранники подталкивают спотыкающегося пленника вперёд. После животной вони в основной части

фермы царящий здесь запах хлора и антисептика буквально шокирует. Пока охранники привязывают жертву к креслу, она видит человека в пластиковом комбинезоне и маске, который безучастно смотрит за происходящим. Затем он подходит к жертве и, привычно игнорируя крики, берёт у неё пинту крови.

После этого доктор проводит химический анализ крови и заваривает себе чай, а охранники развязывают ремни кресла и сопровождают пленника обратно в клетку. Возвращаются они уже с новой жертвой.

И так происходит с понедельника по пятницу, с девяти до пяти – каждую неделю. Кроме того, трижды в неделю – в понедельник, среду и пятницу – в ворота фермы въезжает грузовик с холодильной камерой. Он загружает готовую кровь и отправляется в Лондон. Агенты фермы в столице продают содержимое фургона вампирам. И можно не сомневаться: эта кровь хороша на вкус – почти столь же, что и тёплая свежая жидкость из ярёмной вены, которую вампиры пьют во время обычной охоты.

Что касается пленников, то большинство взрослых продерживаются от недели до месяца. Дети редко просыпаются на десятый день, хотя бывают и исключения. Когда у пленников уже не остаётся крови, которую у них можно было бы взять, охранники сваливают тела на телегу и отвозят их в здание по соседству, где дробильные механизмы превращают их мясо в хороший, высококачественный корм для животных. Его агенты развозят по всей стране.

Последний раз, когда один из сотрудников попытался рассказать о происходящем на ферме властям, он сам оказался здесь.

### **Кто заведует фермой**

На случай, если вы заинтересовались: ферма принадлежит джентльмену по имени Роберт Биркетт. Он хорошо смотрится и умеет расположить собеседника. Прямой взгляд. Сильное рукопожатие. Хорошо сшитый костюм.

Он продавал кровь вампирам больше двух лет. И он не знает, о чём тут можно жалеть. Он всегда готов объяснить, уверенно и разумно, что сотрудники фермы делают то же самое, что вампиры – по всему миру.

Нет, сам он не имеет никакой связи со сверхъестественным миром. Правда, он родился в династии, печально известной тягой к самым преступным и аморальным деловым сферам – работоторговле, поставке оружия, распространению наркотиков, – однако ни он, ни его почтенные предки не обладали мистическими способностями.

Такова печальная истина Мира Тьмы. Не все чудовища порождены кровавыми ритуалами или загадочными проклятиями. Некоторые из них всегда были и оставались людьми – во всяком случае, биологически.

### **Даль**

Едва ли кому-нибудь покажется удивительным, что кровавая ферма находится на пороге превращения в Рану. В Тени – или, если использовать жаргон британских Урата, – в Дали ферма порождает не меньше духов насилия, боли, власти и жадности, чем она производит крови и корма в физическом мире. Проблема заключается ещё и в том, что единственными оборотнями в округе, которым известно, что происходит на ферме, оказались Адские гончие из стаи Воробьиного когтя. Их демонические хозяева более чем довольны успехом Роберта Биркетта, и хотя формально Адские гончие никак не связаны с фермой, они делают всё, чтобы у Биркетта не появлялось ни малейших проблем.

По всей видимости, Отверженные не знают о ферме или попросту не способны что-либо противопоставить объединённым силам вампиров, Биркетта и Адских гончих – даже если эти три фракции мало что знают друг о друге.



Местные Пробуждённые также не уделяют ферме большого внимания. Некоторые из них знают, что на ней происходит, однако не собираются рисковать собой, объявляя войну вампирам и оборотням одновременно. Кроме того, поскольку местный Консилиум подчиняется кабалу Стражей вуали, многие Пробуждённые не хотят, чтобы Урата, Сородичи или смертные вообще узнали о существовании магов в округе.

### **Древние земли, древний народ**

Они жили здесь тысячи лет, и хотя их родичи из числа обычных волков давным-давно вымерли, они продолжают скрываться среди людей, выполняя своё великое предназначение. Оборотни Шотландии, Англии, Ирландии и Уэльса ведут себя так же, как Урата в других частях света. Некоторые чтут Отца Волка и защищают земли людей от свирепствующих духов. Некоторые охраняют только свои охотничьи угодья и близких друзей. Другие вообще не заботятся о территории и занимаются теми же делами, что и до Первого превращения. Однако все они борются за выживание.

Отсутствие волков только увеличивает чувство изоляции, которым так тяготятся британские оборотни. Когда-то у них были меньшие братья, среди которых они могли скрываться на дикой природе, вдали от смога, шума и городских толп. Теперь они остались одни. Они заперты на островах, окружённых холодным и неприветливым морем, и каждая пядь земли здесь несёт отпечаток ноги человека. Многие сходят с ума, не в силах удовлетворить свои сверхъестественные инстинкты. Некоторые так и не находят племя, в которое они могли бы вступить. И те и другие живут на окраинах городов подобно вервольфам из древних сказок.

И это не стоит считать романтическим преувеличением. Британские оборотни живут в густонаселённых районах, зная, что у них нет реальной возможности перебраться в природную глушь. В Британии есть свои горы, леса и озёра, однако следы человеческой деятельности видны буквально везде. Но что ещё хуже, все лучшие участки принадлежат Чистым.

Последнее может казаться парадоксальным. В отличие от большинства других уголков Земли, Британские острова служат домом прежде всего Отверженным. Чистые здесь находятся в меньшинстве. Тем не менее, именно им достались последние уголки природы. Порой они даже отказываются от наступления на территорию Лунных племён потому, что у них попросту нет ни малейшей заинтересованности в завоевании городских районов или тоннелей метро.

Конечно, встречаются исключения, но по большей части Чистые обитают в глуши и сёлах, а Лунные племена – в городах. Чистым досталась свобода, Отверженным – клаустрофобия.

### **Смерть злого Короля Волка**

В некоторых областях Британии Отверженные рассказывают немного иную историю о Пангее, чем в других частях света.

Когда Отец Волк победил Чумного короля и Ведьму-прядильщицу, все животные, духи и люди признали его своим Королём. В период своего владычества Король обзавёлся тремя детьми от двух духов-волчиц и ещё пятью – от самой Луны.

Потомки Луны знали, что рождены вторыми, и никогда не претендовали на место своих благородных братьев. Но перворождённым не хотелось быть лишь наследниками великого вожака. Они жаждали править сами.

И вот как-то ночью один из перворождённых – Ужасный волк – прокрался в место упокоения Ведьмы-прядильщицы и отломил её клык. Затем он подкрался к одной из матерей и воткнул клык в её тело. Наутро Король Волк нашёл её труп и пошёл к тому месту, где лежала Ведьма-прядильщица, и увидел, что одного клыка не хватает. Рядом он заметил следы одного из своих детей. Он вернулся к стае и спросил, кто совершил это преступление. Дети Луны настаивали на том, что они ничего не знают, однако Ужасный волк солгал отцу, будто видел, как Рыжий волк крался куда-то в ночи. И Король Волк поверил ему, потому что он

был одним из его любимых детей, и в ярости заставил Рыжего волка сожрать всё своё потомство. Чёрная волчица заступилась за Рыжего волка, и Король наказал её, заставив убить и своих детей.

На следующую ночь Серебряный волк украл клык Чумного короля и воткнул его в тело другой королевы-волчицы. Наутро Отец Волк увидел, что преступление повторилось. Он спросил, кто совершил подобное злодеяние, и Серебряный волк сказал, будто видел, как Волк-разрушитель крался куда-то в ночи. И Король Волк поверил ему, потому что он был одним из его любимых детей, и в ярости заставил Волка-разрушителя сожрать всё своё потомство. Снежный волк заступился за брата, но Король наказал его, заставив убить и своих детей.

Тогда настал черёд Бешеного волка. Он пришёл к Волчице смерти как друг и сказал ей, что Король Волк обезумел. Мало того что он наказал невиновных – он *сам* убил королев-волчиц. Бешеный волк видел это собственными глазами!

И Волчица смерти поддалась его уговорам. Ослеплённая жаждой мести, она созвала других потомков Луны и повела их за собой. Так дети Луны убили Короля Волка, и так умерла Пангея.

Как и в случае с более распространённым мифом об Отце Волке, не все британские оборотни воспринимают это предание всерьёз. Тем не менее, этот миф хорошо отражает конфликт между Чистыми и Отверженными на берегах Британских островов. Местные оборотни часто считают Чистых перворождёнными, видя в них манипуляторов, интриганов и аристократов. Самих же себя Отверженные называют тружениками. Они справедливее, нравственнее и нередко даже сильнее Чистых, однако у них нет прав на владычество над своими землями. Так определила судьба – и глупый, жестокий, злой Король Волк.

### **Призрачные волки**

Призрачные волки на территории Британских островов встречаются в изобилии. Их можно найти в любом городе и любом участке дикой земли. Чистые беспрерывно стараются заручиться их помощью, Отверженные неохотно терпят их присутствие рядом со своими угодьями, а самые Призрачные волки делают всё, чтобы выжить – и не оказаться втянутыми в чужие конфликты.

### **Закон о собаках**

В 1991 году британское правительство приняло закон, запрещающий держать в собственности определённые породы бойцовых собак. Нападение такого пса на человека и вовсе считается уголовным преступлением, за которое владельца вполне могут посадить.

Последнее может отразиться на жизни местных Урата, которым приходится следить за изменением формы бдительнее, чем в других странах. Люди могут и не запомнить, как оборотень принял облик Гауру или Уршул, однако рассказы о нападении “волков” или “злых собак” могут привлечь к протагонистам внимание правоохранительных органов. Более того, если оборотень попадёт на камеры видеонаблюдения, а затем сменит форму, смертные могут истолковать увиденное как появление хозяина агрессивной собаки неподалёку от места нападения. Иными словами, к традиционным проблемам британских оборотней добавляется ещё и необходимость воздерживаться от смены обликов в густонаселённых местах.

### **Вера и волки**

Большинство жителей Британии в возрасте до 40 лет не имеют ни малейшего представления даже об основах христианской религии. Например, по сравнению с США, где в любом книжном магазине можно найти секцию христианской литературы, в Британии

встречаются целые поселения без церквей и даже часовен. Соединённое королевство давно уже стало полностью светским государством, в котором религиозная власть носит лишь исторический характер.

Порой это затрудняет молодым оборотням задачу по адаптации к своей новой жизни. Некоторые из них убеждены в том, что стали жертвой проклятия или инфекции. Некоторые начинают верить в языческих демонов. Третьи пытаются интерпретировать происходящее с библейской точки зрения, но не находят ответов из-за слабых познаний в религиозной области.

### Адские гончие

Количество Адских гончих в Британии удивляет не меньше, чем численность Призрачных волков. Учитывая, что многие оборотни не видят никакой выгоды в присоединении к племенам Луны, но не хотят довольствоваться и прямолинейной агрессией Чистых, можно понять, почему в Британии популяция Адских гончих заметно внушительнее, чем в других странах мира.

Большинство местных Эсах Гадар служат тотему Воробья. Несмотря на свой безобидный характер, воробей долгое время ассоциировался в Британии с тёмными силами и считался глашатаем ведьм и чертей. Трудно сказать, что появилось первым – пагубный дух Воробья или миф о зловредной натуре этой невинной птицы, – однако сегодня существование этого агрессивного духа не вызывает у оборотней сомнений.

### Чистые

Британские представители Чистых племён ведут себя несколько иначе, чем во многих других частях света. Поскольку они уступают в численности Отверженным, им испокон веков приходилось бороться за более выгодную территорию или даже более высокие должности, чем те, которыми обладают “Лунные выродки”, или Отверженные. И в определённой степени это им удаётся.

Пожалуй, больше всего от жизни в Британии страдают Короли хищников. Они вынуждены искать последние уголки природы на территории, почти целиком занятой человечеством. Многие из них ведут себя даже агрессивнее, чем их собратья из других стран. Речь идёт даже не о том, что им *нравится* убивать каждого встречного Отверженного – на берегах Британских островов им приходится это делать, чтобы освободить очередной клочок дикой земли, на которой они смогут жить в сравнительной изоляции от человеческой цивилизации. Если Отверженные предпринимают рискованное путешествие через всю страну в какую-нибудь глухую деревню, они могут не сомневаться, что за окном их поезда или автомобиля скрываются хищники, только и ждущие возможности разорвать им глотки.

Куда лучшее положение в обществе британских оборотней занимают Белоснежные лапы. Условно их можно поделить на два класса: тех, кто просто наслаждается жизнью и устраняет любые трудности руками бесчисленных смертных агентов, и тех, кто пытается завершить свой давний крестовый поход на Отверженных. Последние культивируют связи с политической и экономической сфере, стравливая потомков Луны друг с другом при помощи грамотных манипуляций. Такие оборотни зачастую не брезгают даже общением с низкостатусными британцами вроде скинхедов или футбольных болельщиков, которых они регулярно подталкивают на организацию беспорядков на территории Отверженных. Каждую диверсию они стараются представить как результаты деятельности *других Отверженных*, а не Чистых, и рано или поздно потомки Луны попадают на эту удочку, начиная искать виновных среди ближайших соседей. По логике Белоснежных лап, когда-нибудь они смогут одержать безоговорочную победу над Отверженными, ни разу не вступив с ними в прямой конфликт.

Подобной стратегии придерживаются и британские Огнерождённые. Эти оборотни действуют руками местных религиозных лидеров, знаменитостей и городских героев. Конечно, Британию трудно назвать государством с сильными религиозными корнями: во

многих городах нет даже собственной церкви, а в некоторых местах люди смешивают христианское вероучение с языческими традициями. По этой причине многие Изидах склонны искать агентов в кругу светских лидеров наподобие футбольных знаменитостей или рок-звёзд. Те, кто всё же старается оседлать волны религиозных течений, подходят к манипулированию верующими совсем с другого угла, нежели Изидах во многих других частях света. Они проникают в воскресные школы или другие религиозные организации, посвящённые воспитанию молодых христиан, стараясь завладеть доверием людей (и наоборот!), пока они ещё не успели сформировать собственную точку зрения. Благодаря своему красноречию и артистизму они убеждают верующих, что в проблемах Великобритании виноваты отнюдь не политики – а небольшая, но агрессивная клика существ, называющих себя Отверженными. Безусловно, подобные игры разума срабатывают не всегда – однако они не раз ломали Отверженным жизнь, обрекая их на социальную изоляцию даже в кругу простых смертных (не говоря о молодых оборотнях, убеждённых в правоте Чистых).

### Даль

Мало какие страны на планете претерпели столько изменений на протяжении своей истории, сколько выпало на долю Соединённого королевства. Пожалуй, на территории всей страны нет ни одного дюйма, где не ступала бы нога человека. Вся дикая природа отступила от городов, однако именно это делает её настолько пугающей. Оказавшись вдали от города, человек подсознательно чувствует, что он находится на одном из тех редких участков, которые не подошли для развития цивилизации. Если здесь ещё не построили зданий или дорог, значит, на то были свои причины. Что-то отпугнуло отсюда людей.

Тень – или Даль, как её называют британские оборотни – полна духов. Они прячутся здесь от наступающей цивилизации, зная, что рано или поздно она доберётся и до последних оплотов природной жизни. Концентрация духов в Тени столь велика, что при некоторых обстоятельствах они могут не только проникать в мир плоти, но и медленно превращать его во что-то иное. Некоторые места теряют свой облик всего на одну-две ночи, после чего меняются обратно. Другие преобразуются быстро и неожиданно – иногда на время, но порой навсегда. И мало кто из Урата готов предложить реальный план по борьбе с целым легионом духов. Цивилизация загнала обитателей спиритического мира в глубины Хисила, и теперь они наносят ответный удар. Возможно, с этим попросту ничего нельзя сделать.

Отношение духов – и самой Тени – к цивилизации видно по её отражению в спиритическом мире. Британские города выглядят как скелеты огромных существ, сросшихся вместе и образующих странную, душную, лабиринтовидную сеть каменных переходов. Старые здания здесь сливаются с новыми, и даже римские стены могут соседствовать в Тени с современными небоскрёбами. Путаница достигает такой силы, что двери здесь могут открываться отнюдь не в соседнюю комнату, а в другую часть города или более отдалённые места.

Некоторые здания сами превращаются в духов и начинают пожирать окружающих существ – особенно других городских духов. Например, вход в логово убийцы может напоминать раскрытую пасть акулы, и другие дома будут буквально затягивать в его недра. Что бы ни находилось внутри подобного дома-хищника, он будет жаждать всё больше спиритической плоти. В конечном счёте он разрастётся до целого квартала, а в худшем случае – займёт территорию всего города. Не стоит и говорить, что в последнем случае триумф дома-убийцы будет чувствоваться и в физическом мире.

Остатки Бедлама – известной больницы для душевнобольных – всё ещё возвышаются в четырёх разных местах Лондонской Тени, и в некоторые залы этих зловещих развалин не стоит заглядывать даже самым опытным оборотням. Известны случаи, когда совершенно вменяемые Урата возвращались безумцами после непродолжительного пребывания в “Вифлеемской больнице”.

В загородной и сельской местности Тень выглядит так же, как в большинстве других точек земного шара. На первый взгляд она может показаться копией своей материальной основы, однако в ней регулярно попадают места, помнящие о печальных событиях, на которые так богата история Соединённого королевства. На некоторых деревьях вместо фруктов растут человеческие руки и головы, молчаливо напоминая оборотням о тех днях, когда друиды украшали священные древа органами своих жертв. Военные лагеря могут показаться на удивление тихими и уединёнными местами, однако трава здесь покрыта едва заметными красноватыми пятнами, а земляника отличается металлическим привкусом крови. В торфяниках блуждают духи, похожие на хорошо сохранившиеся трупы дев, принесённых здесь в жертву тысячи лет назад. Скалистые и негостеприимные дебри, окружающие Дартмурскую тюрьму, полнятся лезвиями и ключами, растущими прямо в кустарниках. В лесах и болотах полчища призрачных комаров высасывают из Урата энергию так же, как их физические сородичи сосут из путников кровь.

На одном острове в графстве Эссекс до сих пор стоят бункеры и пулемёты, установленные в начале Второй мировой. Хотя в мире плоти от бункеров не осталось даже самого заваливающего камня, а пулемёты давным-давно сняли, в Тени невидимые солдаты всё ещё ждут наступления врага.

Заросший деревьями Дандермортский курган неподалёку от Баллимены даже в физическом мире долго считался вратами в ад. В Тени он служит домом для хищных духов, которые ждут подходящего часа, чтобы ворваться в мир плоти и поохотиться на людей. Недавно курган захватила стая Отверженных, но её представители только недавно начали подозревать, что предыдущие хозяева локуса, Огнерождённые, сбежали отсюда отнюдь не из страха столкнуться с Отверженными.

В озёрном округе Камбрия можно найти обветшалые дорожные знаки, которые время от времени перемещаются взад-вперёд словно по собственной воле – разумеется, когда никто не смотрит прямо на них. В здешней Тени обитают духи, хранящие самые древние тайны Соединённого королевства. Увы, сейчас эта область принадлежит Королям хищников.

На одной из дорог возвышается латунный столп с навершием в виде драконьей пасти. Язык и зубы дракона давно отвалились, однако в Тени он всё ещё может говорить с проходящими мимо путниками. Он знает имя каждого демона, который когда-либо ступал по Британской земле, но один посетитель может задать ему только один вопрос за всю жизнь.

В округе Уайтфелл, вдали ото всех дорог, стоит сломанный “Моррис Минор”. Если добраться до него в Тени, залезть в салон и прислушаться к радио, можно услышать, как время от времени музыка останавливается и скрипучий голос рассказывает секреты живых людей.

Где-то в пределах десяти миль от Хобкартон-пайка стоит большой и высокий камень, напоминающий огромную человеческую ладонь. Местным Урата известно, что стаи Чистых посещают этот природный памятник всякий раз, когда собираются на охоту, однако что именно им дарует камень, Отверженные не знают.

В Тени над Суинсайдским каменным кругом, на высоте десяти метров, висят белые льняные нити, которые образуют странную надпись в воздухе. Чистые, охраняющие этот локус, не знают, что означает надпись, однако по очевидным причинам они не пускают сюда Отверженных.

### **Духи Британии**

Как уже говорилось, во всей Великобритании трудно сыскать участок земли, на котором бы никогда не ступала нога человека. По этой причине большинство здешних духов хотя бы отчасти напоминают людей. Даже духи животных могут ходить на двух ногах и носить одежду.

- Духи дроздов обладают целебной силой, однако известны привычкой жестоко мстить всем, кто причиняет вред их собратьям в физическом мире.

- Кошачьи духи щедро одаривают своих союзников знаниями и богатствами — тем не менее, по неизвестным причинам, все духи кошек, рождённые в мае, оказываются злобными и бесчестными существами.

- Сороки любят воровать блестящие предметы и похищать Эссенцию оборотней. Они обладают знаниями обо всём, что происходит вокруг, но всегда торгуются за свои секреты.

- Духи галок приносят бедствия тем, кто отказывается оказать им услугу.

- Совы и соловьи часто учат оборотней Дарам смерти и прорицания.

- В то же время, настоящим знатоком смерти считается дух чёрного кролика. Тем не менее, взамен на свои секреты он требует от Урата навсегда забыть об усопших друзьях и родственниках. Согласившись на условия духа, оборотень уже никогда не сможет вспомнить тех, кого он любил.

- Воробьиные духи сеют несчастье и ужас. Ни один здравомыслящий оборотень не станет обращаться за помощью к этим созданиям.

- Одними из самых могущественных птичьих духов считаются младшие Инкарны, известные как Семь певцов. Они никогда не предоставляют оборотням Даров, однако могут дать точную информацию о возможном исходе любого мероприятия наряду с хорошим советом по его проведению.

- Подобно совам и соловьям, мыши тоже учат своих просителей Дарам смерти и прорицания, однако если оборотень допускает хоть каплю неуважения в их адрес, его даже в физическом мире начнут преследовать полчища грызунов. Принести извинения духам возможно, но необычайно трудно.

- Духи лягушек раскрывают своим просителям тайны защиты и уклонения, однако цену за обучение они называют лишь после того, как предоставят свои дары. Правда, к их чести, обычно они просто требуют одного-двух месяцев защиты от других духов.

- Рыбы владеют множеством уникальных даров и познаний, однако для того, чтобы получить желаемое, оборотень должен выполнить три (или даже семь) поручения подряд.

- Улитки владеют тайнами исцеления. Их потребности довольно просты, однако улитки *никогда* не прощают и не забывают даже самые незначительные обиды.

- Духи растений также принимают антропоморфный облик. Как правило, они знают множество самых разнообразных Даров, однако всегда просят за них определённую плату.

- Духи абстрактных концепций кажутся одновременно странными и человекоподобными. Дух нищеты будет выглядеть как преждевременно состарившийся ребёнок. Дух одиночества может принять форму серого человека, высасывающего жизнь и радость из любых существ, оказавшихся на его пути. Дух похоти будет проникать в земной мир каждую ночь, практически неотличимый от любой другой проститутки, однако после совокупления смертный начнёт испытывать необъяснимое опустошение или даже отчаяние. Дух толпы может казаться безликим человеком, всегда стоящим в окружении других людей.

Хотя все эти духи обитают в Хисиле, многие из них обладают способностями ко вторжению в земной мир, а некоторые даже знают, как принимать обличья простых людей.

### Лисы

Особую роль в спиритической иерархии Туманного Альбиона играют лисы. Они покровительствуют обману, хитрости и воровству. Более того, они охотно учат Урата Дарам, помогающим в любых коварных мероприятиях.

Тем не менее, спустя всего один день после обретения нового Дара оборотень обнаруживает, что у него что-то пропало. Зная об этой особенности духов-лис, местные оборотни давно выработали привычку оставлять в своих домах один-два предмета, с которыми они сами готовы расстаться. Лишь после этого они связываются с лисами и начинают обмен. Лисы предоставляют им соответствующие Дары — как всегда, заверяя, что делают это бесплатно, — а на следующий день один из предметов, оставленных оборотнем у себя в убежище, пропадает бесследно. Увы, если оборотень начинает жадничать и оставляет

в убежище какую-нибудь безделушку, лис понимает, что его пытаются обмануть. Тогда он забирает у оборотня не предмет, а что-нибудь личное: воспоминания, чувства или рассудок.

Любопытно, что с федеральным запретом охоты на лис количество этих духов возросло многократно. Последнее означает, что у современных оборотней куда больше шансов столкнуться с этими существами, чем у их древних предков.

Самым известным из лисьих духов считается Рейнард. Этот Инкарна обитает в Тени вокруг Темвортского кургана. В физическом мире это всего лишь тихое, негостеприимное место, усыпанное камнями и густо поросшее чертополохом. Однако в Тени курган напоминает кладбище, полное обглоданных костей. На первый взгляд, все они принадлежит животным, однако поскольку среди видны предметы человеческого обихода – ключи от машин, обручальные кольца, серьги, кулоны или игрушки, – оборотни уверены, что где-то скрываются и скелеты людей.

Время от времени Рейнард выбирает себе протеже из числа обычных людей. Такой человек должен быть свободен от романтических и супружеских связей, рыжеволос и молод – не старше двадцати трёх. Подыскав себе протеже, Рейнард дарует ему возможность похищать что угодно – от денег и украшений до жизней и чувств – без малейших проблем. Даже если кто-нибудь видит, как этот избранник совершает преступление, он приписывает злодеяние кому угодно, кроме реального нарушителя.

Благословение Рейнарда длится ровно один год и ещё один день. После этого Рейнард приходит к избраннику и устраивает с ним одну последнюю, самую оголтелую и разнузданную ночь веселья. Они гуляют и пьют, ломают чужое имущество или похищают его из-под носа у владельцев.

Когда ночь заканчивается, Рейнард отводит избранника к Темвортскому кургану и оставляет его с ножом в руках. Вскоре избранник втыкает нож в собственное тело и потрошит себя заживо. Тело падает наземь, и из него выбирается новый дух лисы.

Впрочем, последнее происходит в Тени. В материальном же мире на месте самоубийства появляется пластиковая сумка, полная тёплых органов.



### **Дудочник у рассветных ворот**

Одним из самых известных духов считается воплощение древнего бога Пана – великий служитель (или, возможно, малый Инкарна), известный как Дудочник у рассветных ворот. Завоевать его уважение трудно, однако награда поистине велика. Он предлагает Урата помощь в выживании за пределами городов и обеспечивает благосклонность множества других духов высокого ранга.

Тем не менее, он также требует строгого соблюдения некоторых традиций. Например, оборотни в его стае не должны есть плоть животных, которых они не убили собственными руками, а последнее они могут сделать только тогда, когда в пропитании есть реальная необходимость. Люди в этом отношении тоже считаются животными. За нарушение этого правила Дудочник карает оборотня абсолютным безумием.



### **Дрожащие деревья**

В староанглийском фольклоре осина считалась деревом, из которого иудеи некогда изготовили крест для распятия Христа. Рассказывали, что осина дрожит на ветру вовсе не от движения воздуха, а из-за чувства своей вины.

Совпадение это или нет, но духи британских осин действительно представляют собой воплощения сильной вины. В Тени они выглядят как невероятно тощие люди с кожей древесного цвета. В их волосах путаются листья и шипы, хотя некоторые оборотни рассказывают, что видели на их головах гвозди, стёкла и колючую проволоку – чем бы это ни

объяснялось. Они питаются чувством вины и раскаяния, а потому заставляют людей совершать поступки, о которых те будут жалеть как можно дольше.

### **Жертвенные реки**

Одна из самых жестоких ритуальных практик, долгое время бытовавших в сельских районах Англии и Шотландии, опиралась на суеверное убеждение в том, что реки не будут устраивать наводнения, если крестьяне будут время от времени топить в них людей. Предполагается, что подобные жертвоприношения не практикуются уже давным-давно, однако в реках всё ещё обитают жестокие и могущественные духи зеленокожих ведьм. Они не в силах покинуть пределов своих владений, но помнят вкус человеческой плоти. Урата, готовые принести им жертву, могут рассчитывать на великие Дары и даже более непосредственную помощь в Хисиле.

### **Джинны**

С появлением крупных мусульманских общин на территории Англии и некоторых других стран Соединённого королевства маги и оборотни заговорили о неких “джиннах”, которые попадают им во время странствий. Тем не менее, никто не может с уверенностью сказать, что это за существа и чего они могут желать. Более того, неизвестно, можно ли отнести их к обычным духам или же речь идёт о созданиях, с которыми коренные Урата ещё никогда не сталкивались.

### **Инкарны**

Бесконечная череда изменений в британской культуре часто приводит и к изменению облика местных Инкарн. Около десяти лет назад исчез великий дух Альбиона. Появилась Инкарна принцессы Дианы. Пропал вечный охотник Херн, потерявший возможность подпитываться Эссенцией после того, как по всей Британии начало уменьшаться количество смертных охотников.

### **Британия**

Один из самых могущественных духов Британии, носящий то же имя, что и сама страна, никуда не исчез: однако он изменяется с той же скоростью, что и культура Туманного Альбиона. Две тысячи лет назад он представлял перед оборотнями и магами в виде гордой принцессы-воительницы. В Средние века это был утомлённый дух воина, изнурённый бесконечными схватками. Пятьсот лет назад дух приобрёл обличье матери-королевы, заботящейся о своём народе. Он менялся и менялся, то набирая силу, то превращаясь в слабого и капризного духа цивилизации. Сегодня Британия напоминает гидрид простого рабочего, благородного мятежника и сквернословящего хулигана, всё ещё помнящего о своём вечном предназначении. Британия воплощает душу своего народа. Она защищает простых людей и всегда – вне зависимости от обстоятельств – борется со сверхъестественным миром.

### **Божественный вакуум**

У магов и оборотней нет никаких сомнений в том, что величайшей Инкарной Соединённого королевства давно стал Бог. Увы, речь едва ли идёт о милостивом Творце из христиано-иудейской мифологии. Этот дух воплощает *идею* Бога. Трудно сказать, к чему он стремится, однако всех, кто пытается ему противостоять, он считает слугами Дьявола. Его невозможно переубедить – даже не в том значении, что такая задача была бы невероятно сложной, а в самом прямом смысле этого слова. Он *знает*, что он прав – даже если это не так.



## Призраки

Богатая история войн, эпидемий и затяжных распрей хорошо объясняет, откуда на территории Великобритании взялось столько призраков. Римляне всё ещё строят стены, которые никак не удаётся возвести до конца. Рыцари возвращаются на поля сражений раз в год, в ту самую ночь, когда смерть забрала их души в загробный мир. Бирмингемские футболисты наведываются на давно покинутые поля, а незримые лорды играют в карты в своих разрушенных замках. Даже если Урата и не имеют никаких разногласий с призраками, они знают, что души умерших повсюду. В любом городе и селе. В любой крепости. На любом участке земли.

## Старина Джек

Кем бы ни был Джек-Потрошитель, вполне очевидно, что к концу девятнадцатого или началу двадцатого века он должен был умереть. Вполне возможно, что так оно и случилось. Однако рождённый его убийствами дух всё ещё бродит по улицам Уайтчепела – иногда даже предпринимая вылазки за пределы своей территории.

## Феи

Время от времени оборотни встречают существ, которые выглядят почти так же, как люди, однако владеют способностями, не поддающимися объяснению и даже *логике* мира плоти. Маги, Пробуждённые в царстве Аркадия, знают о существовании фей, однако столкновение с этими существами в так называемом “Падшем мире” даже им кажется невероятным. Кто они? Чего они могут хотеть? Что важнее – могут ли они угрожать миру плоти?

Даже самые эрудированные Элодоты и маги Акантус лишь пожимают плечами, не в силах ответить на эти вопросы.

## Феи и Тень

Многие духи, рыщущие по Хисилу, напоминают фей своим поведением или даже выглядят как существа из фольклора. Можно ли их отнести к числу “настоящих” фей? Одновременно и да, и нет.

По всей вероятности, многие духи приняли эту форму лишь потому, что в неё верили люди. Британцы слушали сказки о феях веками, и рано или поздно они должны были появиться. Однако последнее не означает, что сами сказки не могли появиться после того, как люди начали сталкиваться с настоящими феями.

## Зелёные дети

Под этим прозвищем известны брат и сестра, появившиеся ещё в XII в. в деревне Вулпит. Оба общались на неизвестном языке и обладали странным зеленоватым оттенком кожи. Мальчишка заболел и умер прежде, чем успел что-либо рассказать о себе, но его сестра выжила и даже вышла замуж за одного из местных. Научившись человеческой речи, она рассказала, что они жили с братом в каком-то близлежащем краю, где все люди отличались подобным цветом кожи. Тем не менее, ни она, ни кто-либо из местных так и не смогли найти обратную дорогу на родину этих Зелёных детей.

## Чуждые земли

Выше уже говорилось, что духи в британской Тени порой скапливаются на одной территории в таком количестве, что начинают искажать облик самой реальности. Некоторые места лишь слегка изменяются, приобретая новые качества и переставляя отдельные объекты. Другие временно приобретает совершенно иной характер: например, с наступлением темноты всё коренное население может начать вести себя странно, говорить на

другом языке и совершать нехарактерные для него действия – только чтобы прийти в себя с восходом солнца. Но самое жуткое происходит тогда, когда *рядом* с обычным местом появляется что-то новое: целый город, дорога или гора, на которую не посмеет восходить на один местный.

Примером может служить долина Ронта в Южном Уэльсе. Раз в несколько месяцев на пути между городками Мэрди и Ферндейл появляется деревня Понтицитраул – во всяком случае, именно это название указано на дорожном знаке, который тоже появляется вместе с ней. Дорога просто удлиняется на полмили, и возникшая на новом месте деревня остаётся там до конца недели. Затем она исчезает ещё на несколько месяцев.

Местные давно поняли, что пытаться исследовать это место – одна из худших идей, которые только могут прийти человеку в голову. Они стараются даже не приближаться к Понтицитраулу, хотя порой и видят деревню издалека.

Это вовсе не “призрачное место”: когда местным необходимо проехать по дороге мимо деревни, они видят её жителей. Все они выглядят одинаково. Сальные волосы. Рыбые лица. Грубая кожа. Тяжёлые брови. Они просто стоят поблизости от дороги, немного сгорбившись и наклонив головы, и наблюдают за проезжающими мимо людьми. Они ничего не делают, а современному человеку и вовсе могут напомнить персонажей из фильма, поставленного на паузу.

Оборотням известно о Понтицитрауле. Вся долина принадлежит Отверженным – несмотря на ценность этой земли, Чистые племена давно отсюда бежали. Однако это не означает, что оборотни понимают, что *творится* в Понтицитрауле.

Однажды ночью двое Урата, Оуэн и Рианнон, решили пробраться в деревню. Они взобрались по дороге, идущей в гору, и увидели множество самых обычных хижин. Набравшись мужества, они ступили на землю Понтицитраула. Местные тотчас утратили свою обычную безмятежность и ринулись на чужаков. Они были сильными и проворными. Их не брал Лунатизм, а их кровь казалась какой-то странной на вкус. Но Урата справились с ними и вошли внутрь одного из домов.

Там было душно и грязно. Интерьер напоминал о сельских домах 70-х годов, а мебель была покрыта пылью и паутиной, как будто никто здесь на самом деле не жил. Тогда оборотни зашли в следующий дом, и он оказался почти таким же, однако в пыли виднелись следы, ведущие к люку посреди кухни.

Рианнон подняла крышку люка и заглянула внутрь. Отверстие уходило вниз на многие, многие мили, и где-то на самом дне, словно почуяв взгляд Рианнон, неожиданно распахнулся глаз. А затем на фоне света, льющегося из этого глаза, появились фигуры, которые стали быстро карабкаться по стене ямы.

Оуэн успел вырваться наружу. На какое-то мгновение это удалось и Рианнон, но фигуры обступили её и затащили обратно в дом, бьющуюся в Ярости, но уже обессиленную. Когда Оуэн вернулся сюда с остальными членами своей стаи, деревни уже не было.

Что-то прячется в недрах под Понтицитраулом. Что-то страшное и огромное хочет выбраться оттуда наружу. Но местные стаи не знают, что могут сделать.

### Глазго: Другой город

Глазго полон противоречий: это космополитичный город с процветающей этнической культурой, но здесь всё ещё сохраняются накалённые отношения между католиками и протестантами. В нём развивается промышленность, но даже новые здания соблюдают каноны старинной архитектуры. Он шокирует своей бедностью, но считается культурным центром не меньше, чем Эдинбург.

Начиная с 60-х годов эти противоречия дополнились новым. Ровно на одну ночь, раз в несколько месяцев или около того, несколько человек обнаруживают, что попали в совсем иное место. Подобные изменения затрагивают не всех: иногда жертвами становятся жители одного квартала, иногда – прохожие, оказавшиеся всего на одной улице.

Поначалу жертвы могут и не понять, что попали в другое место. Вокруг ещё ходят трамваи и возвышаются стены привычных зданий. Однако луна исчезает, и все знакомые люди начинают вести себя как-то странно. Все горожане, помимо них, словно получают другие роли. Родственники могут превратиться в судей и палачей, угрожающих казнить этих несчастных за нарушение неизвестных законов. Близкие друзья могут стать безучастными прохожими, отрицающими даже малейшую степень знакомства с жертвами.

И вокруг постоянно слышен какой-то шум. Ни одна из жертв не может понять, что его создаёт: он может звучать буквально из-за угла, но стоит жертве туда повернуть, и шум отступает за соседнее здание, и ещё за одно, и ещё. А время от времени в ночном небе проносится что-то тёмное и бескрылое – слишком быстро, чтобы можно было различить его облик.

Весь ужас состоит в том, что жертвы не могут покинуть город по своей воле. Даже если они позвонят кому-нибудь за его пределами, обнаружится, что адресат тоже играет новую роль. Более того, его может попросту не существовать.

Горожане, оставшиеся в *настоящем* Глазго, никогда не замечают исчезновения жертв. Как это иногда случается и с другими загадочными “похищениями”, жертвы могут провести в незнакомом Глазго долгие годы, чтобы затем вернуться в реальный мир, в то самое место и то самое мгновение, когда чья-то зловещая воля перетащила их в параллельное измерение. И никто никогда не поверит им, что они куда-то исчезали. Спустя какое-то время в это могут поверить даже они сами.

Но что хуже всего, иногда жертвам не удаётся вернуться в реальный мир. Они продолжают жить в этом призрачном мире и постепенно становятся его частью, также приобретая новую роль. Возможно, затем их встретят новые жертвы, но им будет уже невдомёк, что когда-то исполнители этих новых ролей тоже были частью реального мира. Если это действительно происходит, люди, оставшиеся “снаружи” (то есть в настоящем Глазго), навсегда забывают, что эти жертвы когда-то существовали. Даже их имущество переходит кому-нибудь ещё. Они больше не принадлежат к миру людей. Их попросту не существует.



### Присутствие

Кто или что проносится в ночном небе? Таит ли оно угрозу? В последнем можно не сомневаться. Рано или поздно жертва может столкнуться с духом иного мира – иного Глазго, – который жаждет забрать его душу, рассудок и тело. Однако он никогда не попадает на глаза. В определённом смысле у него нет облика: это абстрактное воплощение *присутствия*, которое ощущается где-то на периферии чувственного восприятия, но не доступно зрению и пониманию. Увы, последнее не означает, что *оно* не может увидеть жертву.



### Институт земных дел

Время от времени жертва, попавшая в другой Глазго, может наткнуться на особняк XIX столетия с табличкой “Институт земных дел” над воротами. Комнаты в этом здании большей частью пусты, но в некоторых кабинетах сидят студенты, записывающие лекцию типичного профессора в облачении позапрошлого века. Всё здесь покрыто инеем или пылью – включая людей. Однако никто не подаёт ни малейших признаков дискомфорта.

Каждая лекция посвящена проблемам реального мира – то есть буквального, настоящего мира плоти. Каждый человек на земле может стать предметом изучения в этих холодных залах. Желания, сны, образ жизни – всё это вызывает у исследователей Института неподдельный интерес, а на полках старинных шкафов стоят сборники научных статей, повествующих о секретах того или иного человека.



## Город без Тени

Не следует заблуждаться: у реального Глазго есть своя Тень, но выглядит она совершенно иначе. Это привычное для любого оборотня отражение земного города – со своими духами, локусами и эмоциональными искажениями обычных явлений.

Но “другой город”, описанный выше, находится вдали от любых измерений, включая Хисил. Когда его жертвами становятся маги или Урата, они практически первым делом пытаются сбежать из него через Тень. И тогда их ждёт неприятный сюрприз. У этого города нет своей Тени. Даже создания, обитающие на его территории, не имеют никакого отношения к духам – во всяком случае тем, с которыми знакомы Урата и Пробуждённые.

Смертные маги могли бы назвать подобное место Гранью – то есть точкой пересечения двух миров, физического и духовного, – однако если обычная Грань позволяет свободно перемещаться из одного мира в другой даже без использования мистических сил, то проклятый Глазго заперт с обоих концов. Если жертва попала в него, то выйти она сможет только тогда, когда неведомые владыки города решат её отпустить. Порой это занимает минуты. Порой этого не случается никогда.



## Грузовики и цистерны

Вопреки известному стереотипу, не все заводы заняты постоянно. Однако в проклятом Глазго это утверждение справедливо вдвойне. Некоторые из местных заводов никогда не открывают своих ворот. Некоторые производят тучи прогорклого чёрного дыма, однако пустуют внутри. Но некоторые из них и вовсе построены так, что в них не могли бы работать нормальные люди.

Один предприимчивый Урата, Калум Томпсон Бёрнс, спрятался в кузове грузовика в надежде, что тот вывезет его из города. Вместо этого невидимый водитель привёз его на территорию одного из самых крупных заводов Глазго, огороженный столь высокими стенами, что перебраться через них было бы попросту невозможно. Когда грузовик въехал в ворота, Калум выскочил наружу. То, что он увидел, он не забудет до конца своих дней.

Его глазам предстало высокое заводское сооружение с высокими окнами, через которые были видны огромные стальные чаны. В каждом из чанов кипела вода, в которой плавали человеческие конечности, лица, торсы и органы. Хотя части тела были разделены, они продолжали функционировать, а отрубленные головы постоянно кричали от боли и отчаяния. Под сводчатым потолком летали визжащие многорукие твари, одна из которых бросила в один из чанов живого человека и отлетела прочь по своим делам.

Калум сумел вернуться в нормальный Глазго живым. Он принимает только одну точку зрения на происходящее в проклятом городе. Это преддверие в Ад, которое мир демонстрирует грешникам, пока у них ещё есть возможность исправиться.

## Сонмы

Британским оборотням известны те же разновидности сонмов, что и их братьям по всему миру. Тем не менее, поведение этих пагубных духов несколько отличается от привычного американским (и вероятно, многим другим) Урата.

- **Бешилу** встречаются по всей территории Соединённого королевства. Нельзя сказать, что Вуаль ослабла лишь из-за них, но и она оставила на ней следы своих хищных пастей. Для Бешилу вся Британия представляет собой тот рай, каким для оборотней когда-то была Пангея. В отсутствие крупных сонмов Азлу, которые могли бы выступать в роли сдерживающего фактора, Бешилу полны уверенности в своей непобедимости. Даже стычки с Урата кажутся им незначительными помехами на пути к неизбежному триумфу.

В последние века Бешилу начали интуитивно связывать свои успехи с покровительством Бога – вероятно, Бога как духа, обитающего на берегах Туманного Альбиона, а не как

истинного создателя мира из христианской мифологии. Мало того, британские Бешилу каким-то образом убедили себя, что Бог и сам хочет слияния двух миров. Это не делает крысиные сонмы умнее, однако любому Урата, предпринимающему путешествие по Великобритании, следует ожидать столкновения с подлинными фанатиками из числа Бешилу.

- По иронии судьбы, благодетельная роль пауков в британском фольклоре стала проклятием для Азлу. В британской мифологии пауки считались помощникам людей. Сам эмоциональный фон Тени не принимает этих существ в хоть сколько-нибудь большом количестве. Британским оборотням Азлу известны даже готовностью сотрудничать с Урата, если речь идёт о противостоянии Бешилу. Эти союзы всегда быстротечны и часто заканчиваются раздором, однако их трудно назвать неслыханным делом на берегах Туманного Альбиона.

### Плевуны

Один из главных парадоксов, связанных с образом британских Азлу, заключается в том, что абсолютное большинство из них умеют плевать ядом на расстоянии. Невозможно сказать, что наделило их этой способностью: во всей Британии не сыскать ядовитого паука, способного повторить этот трюк. Тем не менее, здешние оборотни давно поняли, что если им предстоит схватка с паучьими сонмами, самое время обзавестись лицевой защитой.

### Ископаемые

Несмотря на малое распространение Азлу в Великобритании, есть свидетельства, согласно которым некоторые из них просто ещё *не проснулись*. Несколько лет назад одна смертная ведьма попала на маленький, тихий островок Уайт (от английского слова *wight*, что позволяет перевести название этого места приблизительно как Бесовской остров). Здесь она обнаружила целую колонию Азлу, которые охраняли что-то среди скал и занимались на редкость грамотно организованной деятельностью.

Даже зная о существовании Азлу, она не ожидала увидеть столько паучьих особей на столь ограниченной территории. Тем не менее, пауки не стали на неё нападать. Они ждали вдали, пока в голове ведьмы не зазвучали грубые голоса, вещающие что-то на неизвестном языке. Прежде чем уплыть с острова, ведьма попробовала определить, откуда звучат голоса, и пришла к выводу, что они принадлежали трём крупным объектам в скалах. Именно их стерегли Азлу. И ведьма не могла отделаться от впечатления, что они представляли собой огромные, окаменелые экзоскелеты доисторических пауков.

### Третий сонм?

Британские оборотни часто рассказывают о свирепых духах из третьего сонма, с которыми время от времени сталкиваются в мире плоти. Конкретная сущность этого сонма всё ещё служит предметом споров среди Урата. Некоторые говорят, что видели людей-пчёл, другие рассказывают о воронах или кошках, третьи показывают шрамы, оставленные сонмами ласок и даже слизней. Кто из них ошибается, а кто прав, может показать только время.

### Зловещее соседство

Хватает в Британии и других монстров, не столь привычных для оборотней, как вампиры, Чистые, маги, духи и сонмы. Одна легенда гласит о расе высоких гуманоидов, обладающих великими познаниями в науке и магии, но живущих вдали от людей. Согласно легенде,

однажды эти создания придут на смену человеческой цивилизации, и эпоха людей сменится эрой “Врил-Йа”.

Учитывая, что слово “Врил” на атлантическом языке означало “Мана”, некоторые колдуны Мистериума полагают, что этой расой могут быть обитатели Атлантиды, пережившие Падение мира – а возможно, даже обитавшие на легендарном острове ещё до появления первых магов.

Другая легенда гласит, будто по всей Британии существуют крохотные колонии лилипутов, живущих собственной жизнью вдали от людей. К чему они стремятся, чего хотят и кого боятся, легенды не уточняют.

Пожалуй, новейшим преданием британского фольклора следует назвать городскую легенду о гигантских кошках, рыщущих по британской земле. Возможно, это последние представители доисторической кошачьей семьи, или призраки, или духи. Так или иначе, иногда напуганные британцы рассказывают об огромных кошачьих следах, изуродованных телах лис, овец и домашних животных или даже о фотографиях, на которых можно заметить огромную кошачью фигуру на фоне. У оборотней пока нет теории, объясняющей, кем могут быть эти существа.

Возможно, одним из самых распространённых элементов фольклора до сих пор остаются рассказы об утопленниках. Для страны, окружённой морем со всех сторон, это не так уж и удивительно. Любопытно другое: эти рассказы звучали ещё при римлянах, их пересказывали во времена викингов, затем, уже в сильно изменившейся форме, повторяли в период расцвета Британской империи – и даже сегодня можно услышать невероятные байки о контрабандистах, выбирающихся из моря, чтобы отомстить бывшим друзьям за предательство или трусость Утопленники – вероятно, одни из самых постоянных участников британского фольклора. И в Мире Тьмы эти истории могли возникнуть не только в воображении напуганных моряков.

Истории об огромных змеях почти окончательно ушли в прошлое, хотя стоит заметить, что даже на пике своей популярности они редко повествовали об огнедышащих тварях, знакомых читателю по современному фэнтези. Конечно, ходят слухи, что один из драконов всё ещё прячется в знаменитом озере Лох-Несс, но если эти истории и соответствуют действительности, не похоже, чтобы чудовищный обитатель озера часто выбирался на поверхность.

Человек-сова – ещё один мифологический обитатель Британии. Его часто описывают как огромный гибрид человека и совы с огромными сверкающими глазами. Появляется он в окружении странных шумов и отблесков света, и всякий, кто его видит, утрачивает чувство времени на протяжении всей встречи. Как правило, жертве кажется, что она лишь мельком увидела монстра, прежде чем тот ускользнул обратно во тьму. Тем не менее, при первом же взгляде на часы она понимает, что контакт длился очень и очень долго.

Хотя Человек-сова никогда не нападает на своих жертв, после столкновения с ним смертные начинают видеть кошмары и получать телефонные звонки необъяснимого содержания. В их повседневную жизнь вмешивается непрерывная череда совпадений, а самые маловероятные события начинают происходить с пугающей частотой. Когда они находятся в комнате одни, телевизор может включиться и несколько раз показать им одну и ту же последовательность кадров. Кем бы – или чем бы – ни был Человек-сова, он явно пытается что-то сказать.



### **Собиратели**

Один из самых известных городских мифов гласит, что в Британии водятся крохотные косматые существа, которые населяют подземные норы в парках, скверах и других малонаселённых местах. Считается, что эти “собиратели” выбираются из своих нор по ночам, выискивая предметы, оставленные без присмотра людьми. Вопрос, зачем они это делают, миф оставляет без ответа.

### **Следы Дьявола**

Хотя в Великобритании не так много снега, при его выпадении иногда наблюдается необычный эффект, известный как “Следы Дьявола”. По рассказам очевидцев, на поверхности снега можно заметить следы копыт, идущие ровной линией вдаль. Они никогда не огибают здания и другие объекты, а пересекают их, отчего следы можно найти даже на заснеженной крыше. Суеверный народ поговаривает, что это Дьявол спешил куда-то через их родной край.

### **Чайки**

Чайками называют родословную Гангрел, которые уже долгое время живут в море вокруг Британских островов. Они принимают обличья чаек и рыб, легко плавают в пресной воде и способны влиять на погоду.

### **Осиная королева**

Оборотни рассказывают, что не так давно стая Призрачных волков из города Данди предприняла путешествие в одну из близлежащих деревень. В ней они с удивлением обнаружили целую общину людей, не поддающихся Лунатизму и подражающих поведению насекомых в улье. Они молчали и выполняли свою работу с застывшими, ничего не выражающими лицами. Единственным обитателем деревни, у которого оставалась хотя бы капля собственной воли, была некая женщина, называющая себя Королевой этого улья. История умалчивает о судьбе Призрачных волков, однако слухи об “осиной королеве” появились не только в обществе оборотней, но и в доменах вампиров и орденах магов. Кто она? Член легендарного “третьего сонма”? Вампир с необычным проклятием? Демон?



### **Заклинатели**

Когда-то британские маги считались элитой даже за рубежом. Они жили в землях, которые многими вполне серьёзно рассматривались как часть Атлантиды. Они постоянно сталкивались с феями, призраками, духами и другими созданиями. Они пользовались неоспоримым авторитетом и если даже не диктовали волю Пробуждённым из других стран, то считались достойнейшими представителями своих орденов.

Времена изменились. Сегодня во всём Соединённом королевстве действует меньше двух дюжин Консилиумов. Главными среди них считаются Лондонский и Кармартенский Консилиум, обладающими наибольшим влиянием и престижем. Увы, даже они не лишены своих недостатков. Лондон так и не распрощался с традициями, церемониями и пышными ритуалами. Многие из столичных магов настолько увлечены борьбой за формальные титулы, что любым кабалам, не обладающим хоть сколько-нибудь высоким политическим статусом, приходится решать насущные проблемы практически без поддержки руководства. Более того, в Лондоне действует одна из самых могущественных ячеек Жрецов престола, которые каждый год забирают жизни нескольких Пробуждённых.

Кармартенский Консилиум отличается более просвещённым и демократичным характером, однако здешние лидеры постоянно боятся отходить от привычных методов действия. Когда появляется очередная угроза, они начинают спорить друг с другом о том, каким методом следует от неё избавиться – вместо того чтобы просто броситься на врага прежде, чем он наберёт силу.

Самым распространённым орденом Соединённого королевства считаются Стражи вуали. Лондонский Иерарх, Провост и большая часть Советников принадлежат именно к этому ордену. Стражи вуали активно действуют и в большинстве других городов всего королевства.

Мистериум процветает за счёт постоянного изучения колдовских загадок, которых в Британии хватит ещё на много веков вперёд. Одним из самых известных Консилиумов

Мистериума недавно стал Дуглас. Славу ему принёс опытный Провост, известный под именем Кумарпал Раам и возглавляющий странное, но влиятельное наследие Дакша.

Бойцы Алмазной стрелы многочисленны и влиятельны – даже если и уступают в силе двум вышеописанным орденам. Почти в любом Консилиуме состоит хотя бы один Дозорный из этого ордена.

Парадоксальным образом, прирождённые лидеры из Серебряной лестницы представляют собой самый малочисленный орден Соединённого королевства – что, впрочем, лишь добавляет ему элитарности. Его руководство отбирает лишь самых достойных и мудрых. Многие Провосты и Советники Соединённого королевства состоят именно в этом ордене. Помимо социополитической пропаганды, Серебряная лестница известна британским магам как фракция покровителей искусства.

Свободный совет набирает силу, и с каждым годом в городах Туманного Альбиона становится всё больше Советников, Провостов и Иерархов из числа этих вечных новаторов. Проблема состоит в том, что некоторые из них *были* новаторами десятилетия тому назад. Когда-то их методы и идеи казались новыми, но теперь они устарели – и некоторые члены Совета отказываются это признавать.

Не обошлось в Британии и без Истребителей. Большинство из них ведут одинокий образ жизни, но некоторые собираются в целые группы охотников и убийц. Кроме того, отдельным представителям этого антиордена удаётся обыгрывать магов на политическом и интеллектуальном поле. Например, Пробуждённые из Бристоля не первый год сталкиваются с полицейскими рейдами именно в тех местах, где они собираются провести магическую операцию. Складывается впечатление, что кто-то наблюдает за каждым их шагом, просчитывает их ближайшие действия и сообщает полиции, где и когда в одном из городских районов произойдёт что-то странное. Недавно один из магов заметил странного человека с нимбом в виде стальных осколков, который стоял чуть поодаль от места проведения рейда и безучастно наблюдал за происходящим.



### Дакша

Под этим названием известно наследие магов, которые верят, что современная цивилизация представляет собой отнюдь не конечную ступень развития человеческой расы. Они ускоряют эволюцию собственных тел, приобретая третий глаз, гермафродитные черты и некоторые другие качества – впрочем, по логике их противников, эти мутации могут быть вызваны вовсе не эволюцией. Среди британских магов и мистиков Дакша известны как непревзойдённые знатоки атлантических достижений.

### Общество Пигмалиона

Обществом Пигмалиона называется небольшой союз магов, посвятивших себя искусству. Хотя многие из них просто развивают художественные и магические методики, некоторые прибегают к пугающим и изощрённым практикам вдохновения. Например, валлийский поэт Кристофер Енох верил, что достичь истинного творческого величия можно лишь через сильную боль. Он умер в 1987 году, но некоторые из его учеников всё ещё действуют где-то на территории Британских островов.



### Лондон-кормилец

Лондон полон силы: весь город пронизан мистической энергией, а во многих старинных зданиях и над водами его рек обитают одни из самых могущественных духов Англии.

Престарелый Иерарх Лондона, Цивитас, опирается на политику невмешательства в дела других сверхъестественных обитателей города. Он знает, что на границах его Консилиума живут оборотни, вампиры и другие создания, однако он не собирается рисковать открытым



противостоянием с этими существами. Он даже выговаривает и наказывает молодых магов, когда они привлекают к себе внимание всевозможных чудовищ.

Несмотря на большие возможности для развития колдовских искусств, местные Пробуждённые никогда не чувствуют себя в безопасности. Около тридцати лет назад члены Консилиума начали исчезать при загадочных обстоятельствах: сначала по одному в год, затем чаще и чаще. И с каждым исчезновением Цивитас всё жёстче реагирует на попытки магов связаться с другими созданиями Мира Тьмы. Многие поговаривают, что закрытость его политики феноменальна даже по меркам Стражей вуали – в числе которых он, разумеется, состоит.

Главным противовесом политике Цивитаса по праву считается кабал, члены которого именуют себя “Пороховой заговор”. Три года назад, в ночь на пятое ноября, их лидер Катсби подбросил в почтовый ящик каждого мага в Консилиуме радикальный манифест, в котором высмеивал политику Цивитаса. Члены Порохового заговора ухитряются срывать встречи и мероприятия Иерарха и уходить от Провоста с необычайным талантом, что и снискало им популярность в обществе Пробуждённых.

Кабал известен ещё и тем, что открыто враждует с другими сверхъестественными существами – хотя возможно, что подобное отношение к своим соседям по Миру Тьмы кабал выработал из-за неудачного опыта первой встречи с Урата несколько лет назад. Тогда они столкнулись со стаей оборотней, подчинявшихся тотему, выглядящему как живой окровавленный труп. Катсби даже не стал пытаться узнать об этих созданиях больше и объявил им войну. На данный момент конфликт развивается в его пользу.

Есть в Лондоне и ещё одна крупная фракция магов, однако о ней известно лишь её собственным челнам. Раз в месяц в секретной комнате под Палатой лордов, всего в нескольких сотнях ярдов от зала заседаний Консилиума, встречается группа Жрецов престола. Они не знают, какая сила притягивает их сюда, но склонны считать её волей Экзархов. Здесь они обсуждают следующие шаги ордена, выбирают цели и планируют свои действия. Стороннему наблюдателю это могло бы показаться ночным заседанием парламентариев. И Жрецы престола стараются соответствовать этому образу всеми силами. Они хотят показать себе, Пробуждённым и даже смертным, что именно они правят английской нацией в эти тёмные дни.

### **Кармартен**

Кармартен считается местом рождения Мерлина, а с точки зрения престижа и власти и вовсе дышит в затылок Лондону. Местный Консилиум претендует на право определять законы Пробуждённых во всём Южном Уэльсе, хотя Иерарх мудро передаёт власть над отдельными городами самым влиятельным кабалам. Самые крупные из таких “меньших Консилиумов” – управляющих собственными городами, но подчиняющихся Иерарху Кармартена – находятся в Кардиффе и Суонси.



### **Туманоходец**

Местные Пробуждённые относятся к этим друидам одновременно с большим уважением и разочарованием: они могут обладать великой мудростью, но стремление к жизни в дороге делает многие из их советов практически непригодными для городских магов. Впрочем, в Кармартене статус Туманоходцев заметно выше, чем в других Консилиумах Британии. Самым известным из них в последние годы стал Овейн Хьюз, называющий себя Морвраном. Недавно он перебрался в Бостон, однако ему ничего не стоит хотя бы время от времени возвращаться домой при помощи самого обычного заклинания.

### **Мегалиты**

Мало в какой стране встречается такое количество доисторических мегалитов, сколько можно увидеть в Британии. Многие из них до сих пор служат локусами и Источниками.

Одним из самых известных мегалитов считается Стоунхендж, однако бесконечный поток туристов и магов, черпавших из него Ману безо всякой меры, привели к усыханию Стоунхенджа и как Источника, и как локуса. Для туристов он остаётся великим памятником культуры, но для Пробуждённых и оборотней он представляет собой безжизненную груду камней.



# Глава вторая:

## Ключи к королевству

*Наша задача состоит в том, чтобы сделать Британию государством, в котором могли бы рождаться герои.*  
Дэвид Ллойд Джордж.

### Кровавые когти

Долгое время Британия оставалась страной солдат, верно служивших своей империи (а затем королю и королеве). Хотя современные британцы склонны к насилию не больше – и не меньше, – чем граждане множества других стран, они растут в окружении легенд, памятников и историй, напоминающих им о героях прошлого.

Кровавые когти видят в себе наследников древних героев. Особое место в их жизни занимают две архаичные практики, некогда использовавшиеся воинами Британии. Речь идёт о смертельном ударе и охоте за головами.

Традиция нанесения смертельных ударов важна для оборотней одновременно из соображений идеологии и эффективности. Когда Урата сталкивается лицом к лицу с сильным противником, он должен постараться убить его первым же ударом. Враги Кровавых когтей в Великобритании хорошо знают, что эти оборотни всегда метят в шею, в сердце или в глаза – и лишь промахнувшись, используют более привычные техники боя.

Вторая традиция предполагает отсечение головы противника и её ношение при себе – или хранение в трофейной комнате, или использование в качестве фетиша. Безусловно, Кровавые когти скрывают такие трофеи от смертных, однако едва ли английский оборотень удивится, увидев в доме союзника череп его врага.

Ещё одной необычной стороной жизни Кровавых когтей в Британии служит их неприятие брони в любой форме. Даже ношение бронежилета в Хишу нередко считается среди них трусостью. Единственная – и очень значимая оговорка – заключается в том, что Кровавые когти Британии высоко ценят щиты. Использование щитов рассматривается как достойный и сложный метод самозащиты. После смерти Урата щит должен быть похоронен вместе с его владельцем.

Ночная жизнь этих оборотней требует частого взаимодействия с Тенью. В отличие от своих братьев из других государств, британские представители *Шутар Анзул* тщательно изучают духов, оценивая их силу и выискивая их уязвимые стороны. Слишком уж много духов рыщет по землям Великобритании, включая густонаселённые города. А каждый Кровавый коготь старается знать своего противника.

Обряд вступления в племя часто заключается в прохождении длительной проверки на выносливость. Хорошим – даже если и чрезвычайно суровым – примером может стать проведение целой ночи на территории Раны или в логове древнего *магата*. Кроме того, *Шутар Анзул* высоко ценят традицию семейной наследственности, а потому особенно склонны принимать в своё племя потомков великих воинов.

### Костяные тени

Для того, чтобы присоединиться к Костяным теням, оборотень должен не просто смириться с существованием Хисила, но и *понять* его. При столкновении с очередной проблемой, вызванной духами – а в землях Британии такие проблемы возникают буквально изо дня в день, – Костяная тень неизбежно задаётся вопросом, *почему* это произошло.

Именно Костяная тень старается понять мотивацию духа или разгадать его туманные предсказания, чтобы помочь своей стае. Эта жизнь выматывает даже больше, чем можно представить. Учитывая хаотичность британской Тени, многие представители этого племени прежде всего пытаются найти с духами общий язык – и уже потом прибегают к насилию или запугиванию. А для этого им нужно понимать духов как самих себя.

Многие призраки связаны с миром людей потому, что в земной реальности у них остались предметы, места или другие эмоционально значимые явления, мешающие им отправиться в небытие. По этой причине Костяные тени часто носят с собой предметы усопших, специально притягивая их души к себе. Иногда они это делают для того, чтобы помочь призракам. Иногда – для того, чтобы избавить от них мир людей. Но чаще всего они сами не знают, каким будет призрак, внимание которого они обращают на себя.

С другой стороны, многие Костяные тени носят собственноручно сотканную одежду с элементами чешуи, перьев, костей и других компонентов, связанных с миром животных. Тем самым они притягивают к себе анималистических духов, стараясь заручиться их поддержкой или убедиться в том, что они не станут мешать оборотням во время очередного путешествия.

Обряд вступления в племя Костяных теней часто предполагает проведение длительного расследования со стороны новичка. Как правило, кандидату поручают выследить определённого духа и узнать о нём всё, что возможно – включая его Запрет.

### **Охотники во тьме**

Выражаясь простым языком, *Менинна* вынуждены играть на чужом поле. Великобританию трудно назвать крупной страной, и большая часть территории либо заселена людьми, либо принадлежит Чистым. Невзирая на это, Охотники во тьме всё ещё пытаются отнимать у противников уголки природы, схлёстываясь с кровожадными духами, Чистыми или даже Отверженными. Многие из них отличаются фанатичным взглядом на мир и готовы умереть даже за самый крохотный участок земли, если это поможет спасти его от превращения в Рану.

По-настоящему уникальной традицией среди британских *Менинна* стало празднование сезонных перемен наподобие Хэллоуина (больше известного Охотникам во тьме как Самайн или Зимняя ночь). Этот праздник считается временем печальных воспоминаний, и многие Охотники действительно собираются в эту ночь вокруг костров посреди глуши или самых ненаселённых частей города, чтобы делиться историями, накопившимися за прошедший год. Когда каждый заканчивает своё повествование, они поднимаются в тишине и принимают облик волков, чтобы начать Дикую охоту в Хисиле. Никто из Урата не имеет права присоединиться к их долгой ночной охоте, однако безудержной ярости самих *Менинна* обычно хватает, чтобы навести ужас на враждебных им духов.

Даже те из Охотников, кто состоит во многоплеменной стае, покидают своих соратников, чтобы найти в эту ночь других членов своего племени. Более того, даже враги из числа *Менинна* сидят в эту ночь рядом и делятся рассказами о своих горестях. Когда на рассвете стихает последний вой, оборотни снова расходятся по своим стаям – возможно, ни капли не изменившись, но может быть, обретя друга в старом враге.

Весьма любопытен и обряд инициации этих Урата. Когда молодой кандидат просит возможности вступить в племя, ему предлагают просто отправиться в сельскую местность и вернуться спустя несколько ночей. Хотя иностранцам такая задача может показаться обманчиво лёгкой, следует понимать, что на берегах Великобритании таких кандидатов ждёт почти неизбежное столкновение с духами или оборотнями, мечтающими поживиться горячей плотью Отверженных. Те, кто выдерживают это испытание, со всей убедительностью демонстрируют свой неординарный талант к выживанию.

### **Железные ваятели**

Пожалуй, эти Урата могут гордо носить звание единственного из племён Луны, которое почти не пострадало от Чистых. На островах Великобритании *Фарсил Лухаль* занимаются в первую очередь поиском новых техник и методов, позволяющих разбираться со старыми как мир проблемами. В своей стае Железный ваятель часто становится основной движущей силой – не столько лидером, сколько разведчиком и идеологом. И конечно, на городских улицах этим Урата поистине нет цены. Возможно, духи и ненавидят оборотней, однако мало кто из них сумеет противостоять целой стае Урата под предводительством *Фарсил Лухаль*.

Любопытно, что среди Железных ваятелей почти не находится места классовой борьбе, всё ещё свойственной многим племенам оборотней (и даже организациям смертных), действующим на территории Великобритании. Железным ваятелям безразлично, сколько денег зарабатывает отдельный оборотень или каким воспитанием он обладает. Конечно, некоторые оборотни просто не приспособлены к решению социальных проблем, которыми занимаются многие из *Фарсил Лухаль*, однако в целом никто из Железных ваятелей не собирается ополчаться против Урата, обладающих “низким” происхождением.

Как и в других частях света, обряд вступления в это племя обычно представляет собой прохождение испытания воли и хитрости, при котором даже использование обманных приёмов считается проявлением опыта. Тем не менее, на Британских островах это испытание чаще всего принимает форму *пяти задач*, каждую из которых оборотню предстоит выполнить за один вечер. Цель каждой задачи связана с определённым городским элементом, и кандидат должен выполнить одно поручение прежде, чем перейти к следующему. Примерами задач могут служить поиск фетиша, пребывание в чужом доме на протяжении часа или ускользание от целой стаи Урата в пределах городского квартала.

### Грозовые владыки

Отверженные Соединённого королевства остро нуждаются в руководстве, и Грозовые владыки считают, что у них есть возможность стать именно теми лидерами, на которых рассчитывают Урата. Не каждый из них стремится стать вожаком своей стаи, однако почти каждый член племени следует определённой мечте, плану или видению.

Конечно, во всех четырёх королевствах Британии Грозовые владыки сталкиваются с серьёзнейшими организационными проблемами. Старые обиды, предрассудки, а иногда и наследственные распри между Урата порой так сильно настраивают Отверженных друг против друга, что *Иминир* может быть трудно даже помирить их – не говоря о создании единого фронта. По иронии судьбы, наиболее разобщённым племенем считаются сами Грозовые владыки, поскольку в их коллективе всё ещё продолжают действовать социальные предрассудки, связанные с классовым происхождением. Например, стая *Иминир* из рабочего класса может попросту отказаться принять в свои ряды заносчивого лорда – и наоборот.

Обряд инициации *Иминир* часто строится на принуждении кандидата к длительному периоду физической деятельности. Нередко оборотня заставляют драться с целой чередой противников на протяжении шести часов, после чего *ещё* шесть часов гоняют по периметру охотничьей территории. Мало того, хотя такой ритуал способен вымотать кандидата сам по себе, в некоторых стаях новичка заставляют пройти его снова – на следующий же день. И на следующий. И, возможно, на следующий.

### Призрачные волки

Вне зависимости от того, селятся ли эти изгои в глуши, в сёлах или мегаполисах, чаще всего им приходится сбиваться в крупные стаи просто потому, что иначе окружающие будут относиться к ним с неприязнью. На Британских островах сложилась целая культура предубеждений в отношении оборотней, не сумевших или не пожелавших примкнуть к одному из центральных племён Урата. Даже если Призрачный волк сам захотел остаться один, *по умолчанию* окружающие считают, что он просто не справился со своим испытанием. И хотя самые опытные из Призрачных волков иногда выступают в качестве наёмников, предлагая Отверженным свои услуги взамен на Эссенцию, землю или другие ресурсы, их тоже нередко считают вынужденными союзниками. От таких наёмников могут даже избавиться раньше, чем они получают обещанное вознаграждение. Тем не менее, многие из Урата выбрали этот путь потому, что, в их глазах, оборотни пяти основных племён обречены на поражение. Такие волки живут вдали от племён Луны, иногда даже поддерживая нейтральные или союзнические отношения с Чистыми.

## Ложи

### Ложа эха

Ложа эха, члены которой часто называют себя Детьми битвы, известны своей абсолютной преданностью военному делу. За свою длительную историю, полную тягот, схваток и мятежей, Великобритания видела уже столько крови, что ей до сих пор покровительствуют многочисленные духи битвы. Самым могущественным из них, несомненно, является Всадник. Нет, речь вовсе не идёт об одном из всадников Апокалипсиса, поскольку тот должен быть духом войны во всём мире. По правде говоря, Всадника трудно назвать даже покровителем войны на Британских островах. Его вотчина – не война и не битва, а память, оставшаяся после тысяч смертей. Всадник – не более и не менее, чем эхо тысяч исторических войн. И Дети битвы внемлют этому эху.

Каждый член ложи старательно изучает историю британских войн и применяет полученные знания в современном мире. Невзирая на это, многие Дети битвы настолько увлекаются именно историческими событиями, что начинают вести себя подобно воинам прошлого. Они пользуются старинным оружием, наносят краску на лица и прибегают к архаичным стратегиям. В сущности, именно так члены ложи находят новых кандидатов на вступление в их ряды. Когда они видят оборотня, готового чествовать воинов прошлого не словами, а делом, они сами выходят на связь и предлагают ему место в своей иерархии.

**Требования:** Образование • с характерной Специализацией (например, в Истории кельтов, Римской империи, Культуре викингов и т.д.), Слава •, Честь •.

**Преимущества:** Члены ложи постоянно развивают новые способности, что позволяет им приобретать навыки Образования, Рукопашного боя и Холодного оружия по цене *нового уровня x2* вместо *x3*. Кроме того, её представители часто получают в распоряжение необычные оружейные фетиши. Нередко действующие члены ложи намеренно создают фетиш специально для новичка.

### Семейный клейв Джеффри (\*\*\*\*)

Названный в честь богатой английской семьи, которая занималась ковкой оружия сотни лет назад, семейный клейв Джеффри представляет собой одно из лучших творений кузнечного ремесла. Он выкован из полированного железа в форме средневекового английского меча и украшен крошечными знаками предыдущих владельцев. При активации клейв наносит аггравированный урон, хотя его носитель сам получает два уровня летального урона в начале сцены, в которой он использует этот клинок. Фетиш обладает Запретом на использование перчаток, а потому дух откажется пробуждаться в течение одного лунного цикла, если носитель попытается использовать какую-либо защиту для рук.

### Умиротворяющий браслет (••)

Этот браслет можно изготовить из бронзы, золота или меди. Если он достаточно широк, владелец может надеть его на шею вместо запястья. Как бы то ни было, если оборотень вот-вот поддастся Куруту, Умиротворяющий браслет затягивается вокруг его горла или запястья, причиняя ему лёгкую боль, но возвращая его к действительности. Игрок получает +1 дайс к проверкам Решительности + Самообладания в целях противостояния Ярости. Этот фетиш работает беспрерывно.



### Сюжетные зарисовки

• **Наследие:** С одним из протагонистов связывается древний дух, который настаивает, что их объединяет общая родословная. Ничто не мешает оборотню проверить своё семейное древо, однако это может занять годы поисков и исследований. Сам же дух утверждает, что Урата должен присоединиться к Ложе эха, обещая рассказать ему о местонахождении

ценного семейного фетиша. Если герой согласится вступить в Ложу, его ждут суровые испытания – но, вероятно, и обещанное вознаграждение.

- **Кровожадные воины:** Незадолго до начала сюжета представители Ложы начинают массовую охоту на духов по всему городу. Попутно с устранением противников они присваивают территории, ранее принадлежавшие другим оборотням. Скоро они придут на улицу (или в квартал, или на участок), принадлежащий протагонистам. Что предпримут герои? Захотят ли они объединиться с другими оборотнями, чтобы совместно противостоять этим непрошеным освободителям?

- **Кровавые братья:** Один из членов Ложы недолго любит определённого представителя стаи протагонистов. Поначалу подобное отношение кажется незаслуженным, однако в какой-то момент выясняется, что этот оборотень считает себя двоюродным братом своего оппонента среди героев. Более того, он уверен, что тому известно месторасположение фетиша, некогда принадлежавшего их общему деду. До тех пор, пока ему не удастся задобрить или образумить, он будет настраивать против героев игры других членов Ложы. А это может закончиться весьма плачевно.



### Ложа воющей смерти

В валлийской мифологии Аннуной называлась земля мёртвых, которой правил бог Аровн. Именно он возглавлял Дикую охоту, ведя за собой стаю призрачных гончих. Трудно сказать, что было первым: легенда о Дикой охоте или несколько стай Урата, ведущих себя подобного разумным гончим. Что известно, так это древность традиций, которым следует Ложа воющей смерти.

Первоначально эта ложа состояла из одной большой стаи, центральную часть которой представляли Охотники во тьме. Эти Урата странствовали в глубь валлийских земель, оберегая границы своих обширных угодий и расширяя их с каждым прошедшим годом. Их многолетнее странствие окончилось огромной битвой между Отверженными и Чистыми, и именно в тот злополучный день стая встретила дух могучего волка, который сам предложил выступить в качестве тотема для ложи. В последующие годы стаю ожидали ужасающие потери, но ей всё равно удавалось захватывать или хотя бы удерживать ценные территории. И со временем к стае начали прибывать лидеры других групп Урата, желающих присоединиться к их бесконечной охоте.

Именно тогда родилась Ложа воющей смерти. С тех пор каждый член ложи приносит своему покровителю, Призрачному волку, клятву никогда не щадить жизни Чистых. В свою очередь, тотем делает всё, чтобы помочь оборотням присоединять к своим обширным владениям новые земли.

Кандидат, желающий вступить в ложу, первоначально должен найти один из локусов Воющей смерти и озвучить свою просьбу. После этого ему будет предложено провести целый месяц в глуши – в абсолютном одиночестве, а скорее всего, и в окружении Чистых. Не считая позволения драться с Чистыми, такой оборотень не должен вступать в контакт ни с кем из Урата. Убийство или отпугивание смертных разрешено, но только если они подойдут слишком близко к месту бдения этого просителя.

Если оборотень возвращается спустя через месяц, ему позволяют вступить в Ложу воющей смерти. В обратном случае ему оплатят как павшего. *Возможно*, его даже попробуют найти, однако скорее всего, у местных Урата не будет времени или даже желания рисковать собой в поисках оборотня, который наверняка сгинул на территории Чистых.

**Требования:** Гармония 4 и выше, Чистота ••, Воля не меньше ••••• •, Выживание • и Рукопашный бой •.

**Преимущества:** Члены ложи часто практикуют навыки Выживания, Рукопашного боя и Запугивания, что позволяет им приобретать их по цене *нового уровня*  $x2$  вместо  $x3$ . Кроме того, им даруют Камень воющей смерти и открывают доступ к Дарам Природы и Скрытности.

### Камень воющей смерти (•••)

Для создания этого фетиша оборотни должны привязать дух смерти или ужаса к небольшому камню, который затем предлагается носить на ремешке в качестве ожерелья. При активации камень становится ледяным, а вой оборотня до конца сцены приобретает сходство с воплями сотен душ.

Все, кто слышит этот вой, получают штраф -1 на любые действия на количество раундов, равное 10 – Воле, а оборотень приобретает +3 дайса к проверкам Запугивания до окончания сцены. Неуязвимостью к этим эффектам обладают лишь члены его собственной стаи и другие представители Ложи воющей смерти.

Кроме того, когда оборотень пытается говорить при активированном камне, его голос существенно искажается и начинает напоминать нечто среднее между разъярённой гадюкой и плачущим ребёнком. Услышав такую речь, обладатели Воли 4 (и ниже) начинают страдать от ночных кошмаров, хотя с игромеханической точки зрения они не получают никаких штрафов.

### Сюжетные зарисовки

- **Просьба:** Стая Воющей смерти посылает в город духа-посланника, надеясь найти среди местных Урата желающих поддержать их в грядущей войне с Чистыми. Одними из потенциальных кандидатов оказываются протагонисты. Захотят ли они рисковать собой и границами своих угодий в надежде одержать славную победу над Чистыми?

- **Беглецы:** Повергнувшись череде нападений со стороны Чистых, крупная стая Воющей смерти вынуждена бежать в город. Вскоре она присваивает себе небольшую, но ценную территорию. Когда местные оборотни поднимают вопрос об изгнании беглецов обратно в природную глушь, у протагонистов появляется выбор: помочь обеим сторонам найти мирное решение, поддержать местных оборотней в стремлении избавиться от непрошенных гостей или предложить выступить единым фронтом против Чистых, наверняка ещё рыщущих за пределами города.

- **Хранители природы:** После того как численности смертных в городе неожиданно возрастает, Отверженные получают новые ресурсы, связи, деньги – и шанс вырваться за пределы обжитых земель, чтобы потеснить Чистых. Тем не менее, вскоре обнаруживается, что наряду с устранением Чистых им предстоит отбить земли у Ложи воющей смерти, члены которой давно уже присмотрели загородные территории для себя.

### Ложа Лондона

Мало в каком другом городе Великобритании можно усидеть столько духовных шрамов, оставленных долгой и кровопролитной историей этой страны. Прежде чем превратиться из крохотного поселения в один из крупнейших мировых мегаполисов, Лондон из раза в раз переживал войны, пожары и эпидемии. Сегодня это место зовут своим домом более девяти миллионов человек, а Тень города кишит странными и могущественными духами.

Ложа Лондона может служить одним из ярчайших примеров организации, целиком привязанной к одному-единственному месту. Для того чтобы вступить в ложу, оборотню не обязательно принадлежать к определённому племени, знаку или даже социальному классу. Если он будет достоин внимания Духа Лондона, он сам свяжется с потенциальным кандидатом и предложит ему своё покровительство. С другой стороны, этому духу есть из кого выбирать, и только самые опытные или изобретательные Урата могут стать его представителями в физическом мире.

В отличие от многих других лож Отверженных, Ложа Лондона действует в индивидуальном порядке. Говоря простым языком, мало кто из её представителей объединяется в стаю: они даже не всегда знают друг о друге. Достаточно лишь того, что в



городе постоянно находятся оборотни, которые регулярно получают видения или послания от Духа Лондона и выполняют его поручения. Если им нужно объединить усилия, они вольны это сделать. Но чаще всего они формируют стаи с другими Урата.

Примкнуть к Ложе Лондона оборотень может даже *случайно*. Это означает, что Урата может совершить действие, которое он считает правильным, и лишь потом узнать, что тем самым он привлёк внимание Духа Лондона. Впрочем, сам покровитель Лондона, также известный как *Город-отец*, редко связывается с оборотнями напрямую. Как правило, он посылает к ним младших духов, которые любезно указывают Отверженным на проблему, решение которой будет угодно Городу-отцу. Если кто-либо из Урата сознательно хочет примкнуть к ложе, ему придётся самостоятельно найти одного из подобных духов и спросить, чего хочет Город-отец.

Любопытно, что часто такие духи вселяются в смертных и связываются с представителями Ложи Лондона в телах одержимых. Передав поручение, они остаются в похищенных телах и продолжают вести себя так, как ведут себя обычные духи. Последнее часто приковывает к одержимым ненужное внимание со стороны смертных и сверхъестественных обитателей Мира Тьмы. Тем не менее, у Отверженных сложилось впечатление, что духи делают это ненамеренно. Они как будто “забывают” выйти из украденного тела после передачи сообщения. Оборотни даже могут прогнать таких духов, вернув тела их прежним владельцам. Ни сами духи, ни Город-отец нисколько не обижаются на подобные операции, что говорит в пользу теории о “забывчивости” посланников.

**Требования:** Нужно жить в Лондоне – не больше и не меньше.

**Преимущества:** Члены ложи могут выучить ритуал *Глаза города*. Кроме того, проверки Выживания и выслеживания жертв в пределах города получают бонус +2. Наконец, они добавляют +1 дайс к общению с городскими духами, возникшими естественным путём.

### Лондонский Тауэр

В каждом известном месте можно отметить сотни особенностей и деталей, однако Лондонский Тауэр заслуживает особого упоминания. В Тени этого монументального сооружения обитают тысячи духов-воронов со всей Британии. Время от времени духи собираются вместе и обмениваются секретами, увиденными в самых разных уголках государства. Лондонские Урата знают об этом и часто приходят сюда, чтобы выторговать у духов секретные сведения, которые было бы трудно достать другим способом.

### Я живу в другом городе

Ничего страшного! Вам не обязательно сосредотачиваться исключительно на Лондоне или даже другом городе Великобритании. Знаете фразу “У каждого города – своё лицо”? В рамках **Werewolf: the Forsaken** её можно расширить, заявив, что у каждого города – свой покровитель. В любом городе мира может быть дух, знающий обо всём, что происходит в границах его владений. А значит, в любом городе мира может быть своя уникальная ложа.

Подумайте, какие преимущества Город-отец (или Город-мать) может предоставлять местным оборотням, но не забывайте и о его (или её) требованиях. В частности, подумайте о скидке на освоение Даров Города, описанных на стр. 119 книги **Lore of the Forsaken**.

### Глаза города (••••)

Этот ритуал позволяет оборотню видеть глазами людей, находящихся в пределах городской территории. Он *не* позволяет управлять действиями таких людей, а кроме того, не работает в случае с обладателями сверхъестественных сил, будь это вампиры, призраки, маги или одержимые. С другой стороны, увидеть город глазами гуля, Спящего или волкокровного – вполне возможно.

Ритуалист должен выбрать цель, глазами которой он хочет взглянуть на мир. Для этого ему нужно достать хотя бы один предмет, связанный с жертвой. Это могут быть деньги, одежда, волосы или что-либо ещё. После этого оборотень вызывает к духам города, прося о возможности заменить свои чувства чувствами жертвы.

Ритуал длится в течение нескольких часов, точное число которых равно Гармонии оборотня. Тем не менее, персонаж может прервать эффект ритуала по собственной воле.

**Бросок:** Гармония против Решительности жертвы. В случае успеха ритуалист перестаёт видеть и слышать то, что находится рядом с ним, однако видит и слышит всё, что переживает жертва. Исключительный успех увеличивает длительность ритуала вдвое.

### Сюжетные зарисовки

- **Мольба:** С персонажами связывается представитель Ложи Лондона. По его словам, Город-отец потребовал от него выполнения чрезвычайно трудного поручения, и теперь ему нужна помощь других Урата. Взамен он обещает солидное вознаграждение.

- **Немилость:** Последнее время представители стаи не раз становились жертвами невезения. По словам тотема, против стаи выступил сам Город-отец. Более того, верховный дух Лондона пригрозил наказанием всякому, кто станет помогать персонажам. За что он так обозлился на протагонистов? Что они могут сделать, чтобы усмирить его гнев?

- **Аватары:** В Лондоне появляется сразу множество одержимых, ставших жертвами духов, служащих Городу-отцу. Местный Итеур связывает этот всплеск с ростом Раны поблизости от города и призывает знакомые стаи собраться в “ударные отряды”, с тем чтобы справиться с этой проблемой и предотвратить увеличение численности одержимых – а заодно и не дать им усугубить положение необдуманными поступками.

### Ложа преторов

Ложа преторов выступает в роли судебного аппарата Отверженных. В мире, в котором каждая стая преследует исключительно собственные интересы и защищает только свои угодья, именно эта группа Урата жертвует собственными интересами, чтобы нести закон в коллектив оборотней. Большинство из тех, кому довелось встретиться с преторами, утверждают, что ложа не имеет никаких юридических прав, а многие добавляют к этому, что племенам Луны вообще не нужны полицейские. В конце концов, каждая стая сама решает, кто виноват и как можно наказать нарушителя – разве нет?

Тем не менее, преторам достаточно того факта, что они сами признали друг друга судьями и полицейскими от мира Отверженных. Неудивительно, что большинство из них обладают либо внушительными боевыми способностями, либо навыками убеждения, позволяющими доказать окружающим, что среди них действительно есть нарушитель и его следует наказать.

Для того чтобы стать претором, оборотень должен в одиночку раскрыть преступление другого Урата. Ему не обязательно совершать возмездие – достаточно только обнаружить найденные улики.

**Требования:** Чистота •••, Честь ••, Гармония 4 или выше.

**Преимущества:** Дар *Знания* считается для персонажа родным, а навыки *Эмпатии*, *Запугивания* и *Убеждения* отныне можно приобретать по цене *нового уровня*  $\times 2$  вместо  $\times 3$ .

### Судья, присяжный и палач

В некоторых хрониках Рассказчику может быть трудно управлять целой группой преторов. В сущности, эту ложу и вовсе можно использовать в качестве антагонистической организации. Если вы хотите изобразить преторов в более положительном свете, делайте нажим на то, что они несут возмездие за реальные преступления и грехи. Кроме того, многие

из них могут понимать, что в определённых обстоятельствах лучше совершить преступление, чем потерять что-то действительно ценное из-за слепой приверженности закону. Иными словами, даже если преторы и считают себя полицейскими, они не перестают быть Урата со своими симпатиями, суждениями и взглядами.

### Милость Луны (••••)

Этим обманчивым именем преторы называют свои кинжалы, которые добавляют +4 дайса к проверкам атаки при нападении на преступника. Важно отметить, что жертва могла и не совершать преступления: значение имеет лишь убеждённость самого претора в её вине. Кроме того, претор интуитивно чувствует ложь в словах собеседника при условии, что он активировал этот фетиш до того, как его попробовали обмануть.

### Сюжетные зарисовки

- **Судья:** На территории протагонистов появляется Призрачный волк, состоящий в Ложе преторов. Он заявляет, что ищет признаки нарушения Клятвы Луны. Поначалу он кажется просто настырным соседом, который всё время держится где-то поблизости, но не представляет большой опасности. Тем не менее, если персонажи нарушат Клятву Луны хотя бы самым незначительным и безобидным образом, претор начнёт свой крестовый поход.

- **Присяжный:** В ходе длительного и кровопролитного соперничества с другой стаей протагонисты узнают о появлении небольшой группы преторов где-то поблизости от оспариваемой территории. Если им удастся собрать доказательства нарушений, допущенных соперниками, у них появятся ценные союзники, которые смогут помочь им выйти из безвыходного положения. Увы, соперников уже посетила аналогичная идея.

- **Палач:** Герои сталкиваются с одиноким претором, который заявляет, что не желает им зла и не ищет с ними конфликта. Что он ищет, так это союзников, которые помогут ему наказать нескольких оборотней, виновных в смерти его товарищей.

### Ложь падальщиков

Философия этой лжи основана на главном принципе существования британских оборотней: выживании любой ценой. Она появилась несколько десятилетий назад в кругу угнетённых, бездомных и обделённых Урата, которые были вынуждены искать средства к существованию на ночных улицах – чаще всего принадлежащих другим оборотням. С тех пор ложь почти не выросла и не изменилась. Хотя к ней регулярно примыкают новые оборотни, все они происходят из рядов изгнанников, отщепенцев и бедняков.

От других оборотней падальщиков отличает жадный интерес ко всему, что остаётся после очередного конфликта, охоты или войны – что в физическом мире, что в Тени. Для присоединения к ложь оборотень должен попасть на весеннее равноденствие в лондонском метро. Трудность состоит в том, что ни один падальщик не называет посторонним место встречи, а потому кандидату на вступление в ложь приходится самостоятельно искать дорогу в метро.

**Требования:** Специализация *Город* в Выживании, Знание улиц ••, Хитрость ••, Чистота •.

**Преимущества:** Члены лжи проводят всю жизнь в исследовании городской Тени. Они способны развивать навыки Выживания, Вождения, Знания улиц и Обмана по цене *нового уровня x2* вместо *x3*. Дары *Скрытности* и *Технологий* становятся для оборотня родными.



### Уличный жаргон

За последние несколько десятилетий, минувших с момента создания логи, падальщики выработали собственный лексикон, описывающий различные аспекты городской жизни оборотня.

**Кровь** – бензин

**Серый сад** – город

**Духота** – смог или загрязнение

**Пустые кости** – метро

**Стальной таракан** – автомобиль или дух машины

**Болтовня** – перехваченные полицейские сигналы

**Рожи** – деньги (с изображением государственных лиц)

**Бедняк** – дух, требующий солидного подкупа для сотрудничества

**Крикун** – ненадёжный оборотень или дух, раскрывающий чужие тайны посторонним

**“Помните о зазорах”** – пожелание удачи, восходящее к известному предупреждению на плакатах лондонского метро.



### Жадный паук (••)

Для создания этого фетиша оборотень привязывает небольшого паучьего духа к кредитной карте. При активации и введении в банкомат карточка позволяет Урата использовать последний банковский счёт, к которому обращались через этот автомат.

### Паучий камень (•••)

Паук играет практически уникальную роль в мышлении падальщиков из-за своего положительного образа в британской мифологии. Паучий камень принимает форму обычной гальки, на которую нанесён символ “паук” на Первом наречии оборотней. При активации камень позволяет оборотню цепляться за стены и потолки подобно настоящему пауку.



### Сюжетные зарисовки

• **Восхождение гиблой луны:** Лицо луны затуманивается на две недели подряд, а по всей городской территории начинают встречаться странные символы и знамения. Что-то явно приходит, но Итеуры и Кахалиты получают противоречивые видения и слышат весьма непохожие объяснения от своих спиритических покровителей. Тотем, покровительствующий группе протагонистов, говорит, что в городе скрывается одинокий падальщик, которому известно, что происходит. Единственная проблема заключается в том, что его придётся уговорить – или как следует запугать, – прежде чем он поделится информацией.

• **Городская орда:** Почти в любом городском квартале есть своя банда, однако недавно на улицах появилась криминальная группа, состоящая целиком из оборотней. Её члены борются за свою территорию с удвоенной силой и претендуют на лучшие городские участки. Они создают спиритическое оружие из разбитых труб и украденных пистолетов и с удивительной лёгкостью заключают союзы с местными духами. Скоро банда достигнет владений протагонистов – и если они не хотят потерять свою территорию, им придётся найти себе могущественных союзников.

• **Сюжетный поворот:** Один из волкокровных, связанных с протагонистами, арестован за убийство, которого – по его словам – он не совершал. Настоящий убийца тем временем наслаждается свободой и даже насмехается над героями, посылая к ним духов с издевательскими сообщениями. Практически с самого начала становится ясно, что он и сам принадлежит к расе оборотней, поскольку способен управлять духами и скрываться в

Хисиле. Однако если герои не смогут выследить этого безумца, их родственник окажется за решёткой.



### Малые ложи

Существует ещё не меньше десятка лож, распространённых на территории Британских островов, хотя многие из них представлены всего несколькими участниками, а большинство никогда не приобретали реальной известности ни в Великобритании, ни за её пределами.

**Ложа байтала** состоит из нескольких Костяных теней, действующих на севере Англии и устраняющих проблемы, вызванные активностью городских духов.

**Ложа вечной луны** следует неординарному кодексу, совмещающему восточные представления о чести и правила поведения триады. Они помогают духам следовать своим природным обязанностям и наказывают тех, кто ослушался или попытался нарушить естественный порядок вещей.

**Ложа Авалона** представляет собой небольшое содружество оборотней, объединяющихся для укрепления расизма и ненависти на берегах Туманного Альбиона. В далёком прошлом ложа отставила благородные идеалы, связанные с рыцарским сословием, а по слухам, некоторые из её представителей следуют этим принципам до сих пор. Тем не менее, в современном обществе Ложа Авалона известна прежде всего как группа чересчур фанатичных защитников Англии, стремящихся очистить её от чужеземного влияния.

**Ложа шрамов** известна по всему миру, хотя её сердце и находится в Великобритании. Эта ложа занимается тем, что обеспечивает старых и опытных оборотней лучшими охотничьими угодами, почестями и ресурсами. Члены ложи считают, что каждый Урата должен чувствовать себя в долгу перед ветеранами, некогда защищавшими земли Отверженных от бесчисленных недругов. Самым могущественным Урата, которые всё ещё полны Ярости, несмотря на внушительный возраст, Ложа шрамов отводит уникальную роль советников и покровителей.

**Ложа слёз** состоит из оборотней, пострадавших от ненависти Чистых. Они собираются лишь с одной целью: чтобы нанести очередной удар по врагам Отверженных и хоть на какое-то время утолить свой безудержный гнев.

**Ложа утренней звезды**, широко известная под другим названием – Ложа адских гончих, – считает оборотней потомками Дьявола и проводит тёмные ритуалы, соответствующие её сатанинской идеологии. Не стоит и говорить, что представители ложи встречают весьма холодный приём в землях других Отверженных.

**Ложа льва** собрана из последователей сикхизма, исповедующих мирное и братское отношение к окружающим. Эти оборотни придерживаются самых древних, мифологических принципов Отца Волка и стараются защищать мир людей от пагубного влияния духов.

**Ложа серых охотников** воплощает собой идеал городской охотничьей стаи. Хотя среди них хватает и одиночек, многие из них собираются вместе, чтобы в предельно короткие сроки выследить духа, оборотня или человека, доставляющего им неприятности – и разобраться с ним по законам Отверженных.

**Ложа гадюки** названа в честь единственной ядовитой змеи, обитающей на Британских островах. Мало кому известно о существовании этой ложи, а сами её представители никогда не раскрывают своего членства в Ложе гадюки. Деятельность этой ложи посвящена устранению врагов Урата самыми незаметными способами, будь это подкуп агрессивных духов для нападения на противников в Тени, или отравление лидера Чистых за долгие дни до нападения на них из засады, или даже устранение фетиша, который мог бы превратить мудрого вожака Отверженных в кровожадного деспота.

**Ложа кровавых копий** считается вымершей, хотя некоторые оборотни всё ещё следуют её заповедям. В прежние времена члены ложи вели безостановочную войну с Чистыми, забирая их земли и прогоняя их в самые отдалённые уголки Британии. Тем не менее, с исчезновением

их спиритического покровителя, Херна-охотника, ложа начала стремительно увядать и сегодня находятся на грани уничтожения.

### Патроны Урата

Ниже приведено несколько зарисовок, позволяющих Рассказчику и игрокам придумать тотемы, свойственные Британским островам.

- **Незримый огонь** выглядит как проворный дух лисы с рыжеватым окрасом. Он обитает в городской Тени, предупреждая своих подопечных о появлении сильных хищников. Его Запрет заключается в том, что служащая ему стая не имеет права вызывать к нему в полнолуние. Если оборотни пытаются это сделать, он отказывается выходить на связь ещё в течение недели и одного дня.

- **Всевидающий ворон** покровительствует только тем Урата, которые смогли узнать три секрета, которых сам ворон ещё не знал. Служащие ему оборотни должны забирать глаза у противников, побеждённых в материальном мире, и оставлять их в ближайшем локусе, чтобы ворон мог вкусить их соков.

- **Забытый охотник** выглядит как невероятно чёрная тень. Он помогает своим подопечным в любых делах, требуя лишь никогда не просить о помощи окружающих, если только последнее не становится обязательным условием для выживания. Кроме того, каждую неделю он требует от Урата провести одну ночь в патрулировании призрачных пустошей.

- **Палач** покровительствует тем, кто готов ответить на его вопросы об обитателях Тени. Сами вопросы он формулирует так, что на них можно ответить только “виновен” или “невиновен”. Его не интересует нравственная сторона подобных ответов – только их правильность с точки зрения спиритических законов. Каждую неделю он собирает суд, на котором обсуждает с Урата наказание, которое необходимо назначить другому духу или даже живому созданию. Как только он определится с наказанием, стая должна привести приговор в исполнение.

- **Дикая охота** выглядит сразу как дюжина адских гончих, непрерывно преследующих в Хисиле очередную жертву. Они покровительствуют только самым слаженным и сработавшимся стаям Отверженных, доказавшим своё исключительное охотничье мастерство. Каждый месяц стая должна присоединиться к Дикой охоте в Тени, чтобы выследить жертву и разорвать её в клочья. Если Урата откажутся это делать (вполне вероятно – из-за этических колебаний), Дикая охота натравит на них собак и волков, обитающих в окрестных землях. С другой стороны, до тех пор пока оборотни помогают Дикой охоте утолять свой безудержный голод, гончие с удовольствием помогают им бороться с их собственными противниками. В частности, гончие могут попытаться ворваться в мир плоти, чтобы поддержать оборотней в схватке с недругом.

- **Бейн-Сидхе** предлагает свою помощь лишь тем, кто искренне верит, что обречён на поражение. Этот дух сам выискивает подходящих Урата и помогает им смягчить удары судьбы. Тем не менее, если оборотни попытаются связаться с ним самостоятельно, вместо ответа он убьёт кого-нибудь из их близких. Бейн-Сидхе не собирается *служить* Урата. Он лишь протягивает им руку помощи – ничего больше.

- **Пустельга из серых чашоб** покровительствует Отверженным, прилагающим все усилия, чтобы отвоевать себе место в природной глуши. Взамен она просит лишь изредка (не чаще раза в неделю) оставлять для неё беззащитных мышей, крыс и других грызунов.

- **Дрезина** похожа на призрачную змею, совмещающую в себе фрагменты стали и пластика. Её голос совмещает в себе целый хор, состоящий из голосов людей и зверей, мужчин и женщин. Она несётся по железнодорожным рельсам и никогда не отклоняется от своего пути. Если стая хочет обзавестись её покровительством, ей необходимо смириться с необходимостью жить в дороге.

## Фетиши

Ниже описано несколько фетишей, созданных на берегах Британских островов. Хотя их могли вывезти за пределы страны, большинством из них пользуются именно британские оборотни.

**Горшок с кашцей (•):** В этом керамическом горшке обитает дух чревоугодия, который при активации фетиша заполняет его тёплой кашей. Не то чтобы она была очень вкусной, однако случалось, что этот горшок спасал оборотню жизнь.

**Друг человека (•):** В этом собачьем черепе обитает дух лжи и обмана. Если оборотень вешает его на шею с помощью верёвочки или цепочки – так, чтобы фетиш остался с ним даже в обличье Урхан, – то череп убеждает смертных, что они видят перед собой не волка, а дворового пса. Обман длится до окончания сцены.

**Свадебная брошь (•):** Эту брошь делают из металлической проволоки (как правило, медной или железной) и связывают с Луни из любого хора. До тех пор пока она остаётся в распоряжении оборотня, он добавляет +3 дайса к поиску волкокровных.

**Благословение Ноны (•):** Названный в честь малоизвестной римской богини беременности, этот фетиш представляет собой небольшую гальку. Если положить его женщине на пупок во время соития, она практически гарантированно забеременеет. Считается, что такие дети обладают повышенным шансом превращения в оборотней, хотя, разумеется, это мнение трудно как-либо подтвердить.

**Тёмная куртка (•):** При активации фетиша оборотень получает +1 дайс к проверкам Скрытности до конца сцен. Бонус влияет даже на проверки, основанные на попытках замаскировать запах. Увы, активировать фетиш в дневное время персонаж не способен.

**Очаровательный браслет (••):** Как и следует из названия, этот фетиш представляет собой небольшой браслет с бусинами, который оборотни носят на запястье. При активации фетиша одна из бусин падает на пол и превращается в пыль. Тем не менее, до окончания сцены оборотень получает +1 дайс буквально к любым проверкам, поскольку ему покровительствуют духи самой удачи.

**Лесные духи (••):** На каждом из этих колокольчиков написано имя того, кого их создатель надеется защитить своей магией. После того как их размещают над входом в дом или помещение, колокольчики мешают врагам приближаться к защищённой персоне. Простые люди испытывают сильнейший дискомфорт или даже ужас, поскольку колокольчики начинают отчаянно звенеть вне зависимости от того, дует ли в помещении ветер. Такие нарушители должны пройти проверку Решительности + Самообладание: в случае провала они обращаются в бегство. Но даже в случае успеха они получают штраф -2 на любые проверки, которые им приходится пройти в пределах здания или помещения, защищённого колокольцами. Только добившись исключительного успеха, они могут избежать штрафов полностью. Сверхъестественные создания не получают никаких штрафов.

**Череп вредителя (••):** Этот фетиш действительно изготавливают из черепа взрослой крысы. Он добавляет +2 очка к Скорости своего владельца, а также +2 дайса к любым проверкам, предполагающим совершение прыжков. Бонус сохраняется на протяжении трёх раундов за каждое очко Древнего зова. После того как указанный срок истекает, владельцу необходимо дождаться следующей сцены, прежде чем он получит возможность активировать фетиш снова.

**Свеча из чёрной крови (•••):** Технически эта свеча состоит из воска, однако её действительно покрывают тремя каплями крови владельца. По активации свеча начинает гореть, и до тех пор, пока она не потухнет (а на это уходит около шести часов), любые духи, чующие аромат свечи, получают штраф -2 на проверки Нумина или Влияния. Для простоты можете считать, что аромат свечи духи чувят в пределах 25 футов от фетиша.

**Перо законодателя (•••):** Этот фетиш представляет собой сорочье перо, которое становится чуть теплее всегда, когда кто-нибудь из духов пытается обмануть персонажа.

**Топор ведьмы (•••):** При активации этот топор испускает визг, вызывающий дезориентацию у противников. Все, кто считает протагониста своим врагом, получают штраф -1 к проверкам Ментальных и Социальных характеристик.

**Сердечное копьё (•••):** Это коротенькое копьецо буквально рвётся к сердцу противника, добавляя при активации +3 дайса к проверкам Холодного оружия до конца сцены.

**Громовые перчатки (•••):** Эти беспальные перчатки изготавливаются из чёрной кожи и напоминают старые байкерские рукавицы. Всякий, кто собирается напасть на их владельца в пределах нескольких секунд или *уже* напал на него, получает штраф -2 к Инициативе и всем проверкам Сообразительности и Ловкости на следующие шесть раундов из-за сильнейшего грома, звучащего у них в ушах.

**Вайдовая татуировка (•••):** Эту татуировку наносят чернилами на основе красильной вайды и крови самого оборотня. При активации татуировка впитывает ещё немного крови владельца, причиняя очко летального урона и пачкая одежду, однако взамен добавляет +2 очка к Силе оборотня до окончания сцены.

**Статуэтка охотника (••••):** При активации статуэтки оборотень призывает к себе пять духов-волков, обладающих Могуществом, Грацией и Соппротивлением 3. Они атакуют любого, кого сам оборотень считает врагом, и остаются рядом с владельцем до окончания сцены. Тем не менее, активировать фетиш можно лишь один раз за лунную фазу (а это приблизительно дважды в неделю).

**Громовая палка (••••):** Этот фетиш представляет собой полностью функциональный дробовик, в котором обитает дух быка. При активации фетиша стрельба по неодушевлённым объектам (машинам, дверям, стенам и так далее) проходит с бонусом +4 и игнорирует Прочность объекта, нанося урон непосредственно его Структуре. При ведении огня по живым мишеням дробовик отталкивает жертв на пять футов за каждое очко урона.

**Лососёвый брелок (••••):** Этот фетиш напоминает фигурку маленького лосося, выгнувшегося в прыжке над водой. При активации брелок повышает Сообразительность оборотня на +2 уровня на оставшуюся часть сцены. Кроме того, персонаж получает доступ к Дару Силы *Могучий прыжок*, добавляющему +6 дайсов к прыжкам во всех формах.

## Ритуалы

Ниже описаны шесть ритуалов, известных прежде всего на Британских островах.

### Кровавый огам (•)

Этот ритуал позволяет оборотню оставлять сообщения на руническом языке друидов, известном древним племенам Великобритании под названием *огам*. Для проведения ритуала персонаж вырезает руны на твёрдой поверхности, такой как ствол дерева, стена или даже дверь. После этого он смачивает руны несколькими каплями своей крови. Проведение ритуала стоит 1 очка Эссенции и требует проверки Гармонии. В случае успеха руны отчётливо выделяются на поверхности, принимая вид кровоточащих символов. Урата и волкокровные понимают, что эта территория принадлежит другой стае, даже если сами не знакомы с языком друидов. С другой стороны, люди и сверхъестественные существа, не имеющие связей с оборотнями, не способны увидеть символы вообще.

### Последний вой (•)

Оборотень прокусывает себе язык, после чего задирает голову и испускает протяжный вой. Любой Урата, слышащий этот вой, интуитивно понимает, где находится персонаж. Из-за долгой истории схваток с Чистыми племенами подобный вой считается отчаянной просьбой о помощи. Даже соперничающие стаи постараются либо узнать, в чём именно заключается опасность, либо передать сообщение союзникам ритуалиста.

Проведение ритуала стоит 1 очка Эссенции и проверки Гармонии. Вой слышат любые оборотни в пределах пяти миль за каждый успех, полученный при такой проверке. Обычные



существа не способны услышать его, если только не находятся непосредственно рядом с оборотнем. С другой стороны, Урата получают сигнал, даже если находятся в Тени.

### **Воззвание к Матери (••)**

Для проведения этого ритуала персонаж должен родиться под знаком Кахалита. Воззвание к Матери позволяет ему наделять пророческим видением другого Кахалита по выбору протагониста, и это видение не входит в число видений, которые избранник может получить в пределах одной истории. В сущности, ритуал вообще можно провести столько раз, сколько пожелает протагонист, хотя каждая последующая попытка налагает штраф -2 на проверку проведения ритуала.

Для успешного Воззвания к Матери оборотень должен провести по меньшей мере один час в немом почтении к Матери Луне, глядя на её облик в безоблачном ночном небе. Затем он должен сочинить короткий поэтический стих в честь каждого из хоров. Это должны быть именно его собственные стихи: он не может цитировать другого Кахалита или даже поэта из числа смертных. Наконец, он проходит проверку Гармонии, и в случае успеха позволяет своему избраннику получить вещий сон.

### **Камни каэрна (••)**

Для проведения ритуала друзья погибшего оборотня покрывают его бездыханное тело камнями, набранными в их собственных охотничьих угодьях. Затем каждый участник стаи принимает обличье волка и воет на ночное небо, выражая определённую эмоцию, будь это грусть, уважение или любовь – в зависимости от того, что чувствует сам оборотень. Затем ритуалист вкладывает 1 очко Эссенции и проходит проверку Гармонии, получая по +1 дайсу за каждого члена стаи, не считая самого себя. В случае успеха дух памяти соглашается запомнить скорбь этой стаи, и с этого момента в Тени вокруг могилы всегда будет звучать далёкий отзвук их воя.

Оборотни, внимательно слушающие этот вой, смогут распознавать эмоции, связанные с погибшим. По традиции, они сами воют в ответ, присоединяясь к бесконечному хору.

### **Кровавый посланник (••)**

Случается так, что оборотень должен срочно передать кому-нибудь сообщение, но не обладает доступом к обычным средствам коммуникации. Текстовые сообщения можно перехватить, телефон может сломаться или попросту не работать в Тени, а смертные помощники не всегда заслуживают доверия.

В таком случае оборотень может взрезать предплечье или ладонь и окропить землю у своих ног ровно тридцатью тремя каплями крови. Уронив последнюю камню, оборотень закликает кровь пробудиться и передать одно сообщение выбранному адресату. Сообщение не может превышать по размеру 33 слова.

Услышав просьбу ритуалиста, кровь принимает обличье большого чёрного ворона с красными глазами. Если смотреть на него под определённым углом, красным становится и окрас его перьев. Добравшись до адресата, он садится на его плечо (вне зависимости от наличия свидетелей, что может привести к определённым проблемам для самого адресата) и громко каркает ему на ухо. Адресат слышит в карканье искажённый голос ритуалиста и отчётливо понимает смысл послания. В ожидании ответа ворон проводит на его плече ровно 33 секунды, после чего возвращается к ритуалисту и сообщает ему услышанное.

Для проведения ритуала оборотень должен пройти проверку Гармонии в качестве продолжительного действия. Всего требуется накопления 10 успехов. Каждый бросок отражает одну минуту воззвания к собственной крови. Как только персонаж набирает десять успехов, кровь принимает форму посланника. Обратите внимание, что в начале ритуала оборотень получает очко тупого урона. Кроме того, посланник согласится долететь только до адресата, находящегося в пределах одной мили за каждый накопленный успех (то есть, как правило, в радиусе десяти миль).

### **Кровавый охотник (••••)**

Этот ритуал проводится главным образом среди Кровавых когтей, которые высоко ценят обряды воспоминания о своих предках. Ещё до проведения ритуала оборотень должен провести не менее часа, вспоминая о великих битвах, пережитых его родичами в далёком прошлом. Затем он берёт миску, наполняет его кипячёной водой и глубоко разрезает ладони. Погрузив руки в воду, он обещает самой Луне, что не пощадит ни одного врага, которого встретит до следующего рассвета.

Ритуал требует траты 2 очков Эссенции. Ритуалист проходит проверку Гармонии в качестве продолжительного действия. Всего требуется накопления 15 успехов. Каждый бросок отражает минуту произнесения клятвы. Накопив требуемое число успехов, оборотень получает способность наносить когтями аггравированный урон +1. Эффект сохраняется до следующего восхода солнца. Если оборотень набирает 20 успехов, ладони протагониста продолжают истекать кровью, причиняя ему по очку летального урона в минуту, но позволяя наносить когтями аггравированный урон +3.

## Глава третья: Британия в лунном свете

*Если террористы хотели бы развалить Британию,  
им было бы достаточно убить сотню знаменитостей.  
Страна бы этого не пережила.*

**Крис Моррис**

Создавая игру – и тем более проводя её, – не забывайте о роли, которую национальный дух играет в формировании сеттинговой атмосферы. Истории о Британии обладают целым рядом отличий от историй об Америке или других странах мира. И не в последнюю очередь это означает, что британский хоррор отличается от хоррора американского.

Как подчеркнуть в игре этот “национальный дух”? Безусловно, любой может быстро назвать ключевые стереотипы, ассоциирующиеся с Великобританией, будь это дождь, высокие серые здания из бетона, ворчливое отношение к социальному и политическому неблагополучию, но это только симптомы британского хоррора. Нет ничего плохого в том, чтобы пользоваться такими приёмами, но они лишь показывают, как *выглядит* Великобритания или как говорят её обитатели. Они не помогут вашим игрокам почувствовать и поверить, что они действительно на мгновение оказались среди холмов и туманов Соединённого королевства.

Первым большим отличием британской атмосферы от американской служит дух угнетённости и смирения. Персонажи британского хоррора вынуждены покориться своей судьбе, и чаще всего они хорошо понимают, что не в состоянии избежать поражения. Во многих американских произведениях в жанре хоррор герои ждут до последнего, надеясь на неожиданную помощь – и да, эта помощь нередко приходит наперекор здравому смыслу. Однако британские протагонисты знают или хотя бы предчувствуют где-то глубоко внутри, что независимо от того, сколько сил они вложат в поиск союзников, никто не придёт им на помощь.

Пожалуй, в этом и состоит самое разительное отличие американского и британского хоррора. Предельный фатализм. Запомните эти два слова. Какими бы ни были персонажи, чего бы они ни добились и какими силами они бы ни обладали, свет в конце туннеля почти неизбежно окажется раскалённой струёй огнёмёта. Если кто-нибудь и протянет им руку помощи, безусловно, он сделает это не из альтруизма. Если кто-нибудь и спасёт их в последнюю минуту, он не забудет напомнить протагонистам, что за ними огромный, поистине неоплатный долг.

Кроме того, британскому хоррору свойственно чувство подчёркнутого реализма. Уменьшите роли стереотипов, особенно в случае с персонажами. Каждый человек должен казаться искренним и настоящим. Он должен говорить как человек, действовать как человек и ругаться как человек. Он должен испытывать сильные эмоции, будь это страх, неверие, отрицание или гнев, и эти эмоции должны затруднять ему жизнь, мешая стать всесильным героем.

Обратите внимание, насколько мало компьютерных монстров и даже простых спецэффектов используется в британских фильмах. Конечно, отчасти это зависит от ограниченного бюджета, однако будет вполне справедливым сказать, что британские фильмы куда больше полагаются на ярких персонажей, актёрскую игру и глубокую атмосферу, чем многие американские кинокартины.

И не забудьте про саспенс. Возможно, протагонисты будут вполне регулярно сталкиваться с последствиями вторжения духов, но самих духов они встретят лишь после того, как успеют проникнуться ужасом перед тем, на что способны эти создания.

И, конечно же, схватки: они должны быть жестокими, грязными и предельно короткими. Забудьте о разговорах во время боя. Забудьте о боевых искусствах и стильных приёмах. Если вы видели драки футбольных болельщиков, то вы знаете, как должны выглядеть боевые

сцены в “хоррорной Англии”. Каждый боец старается победить настолько быстро, насколько это возможно. Он бьёт противника лбом, коленями и локтями, кусает его зубами и толкает на окружающие предметы. Если вам нужна атмосфера британского хоррора, помните, что насилие не бывает весёлым. Нет, здесь насилие – это жестокий способ утверждения своего превосходства.

Перестрелки могут оказаться ещё короче, но если кто-нибудь и достаёт пушку на улицах Туманного Альбиона, то лишь в том случае, если иначе его самого ждёт расправа. Всего один выстрел привлекает внимание полиции даже в самых бедных районах. Полицейские могут быть коррумпированы, но они придут.

А это означает, что многие пользуются импровизированным оружием наподобие ломиков, розочек и обрезков труб. Опять же, представьте себе, как бы вели себя на месте антагонистов футбольные фанаты. Никакого изящества – только сухая, холодная эффективность.

Ещё один ключевой момент заключается в том, что правило “показывайте, а не говорите” в Британии дополняется новым пунктом: “...но не показывайте всего”. Оставьте своих игроков во тьме. Давайте им лишь намёки на происходящее. Даже если они завершили сценарий, не торопитесь рассказывать о том, чего они *не* увидели. Пусть они теряются в догадках. Если возможно, заставьте их схлестнуться с антагонистом, даже если им до конца не известно, чего он хочет. Этот мир должен быть полон тайн – и у персонажей не должно быть ключей к разгадке каждой из них.

И последнее. Хотя у вас может появиться соблазн постоянно обыгрывать классический британский акцент, хорошей идеей будет как раз избежать его упоминания. Для того чтобы не превратить отыгрыш второстепенных и даже главных героев в комедию, старайтесь говорить обычным голосом с совершенно нормальными интонациями. И напротив, подчёркивайте акцент американцев или носителей английского языка из других стран, чтобы показать их зарубежное происхождение.



### Сюжетные зарисовки

- **В диких землях:** По определённым причинам стае приходится отправиться в путешествие по диким землям вдали от крупных городов. Возможно, они даже пытаются попасть в другой мегаполис, однако дорога всё равно пролегает по территории Чистых. Во время пути машина (или поезд) ломается, и герои надолго застревают в угодьях Нинна Фарах – Королей хищников. Обитающая здесь стая ненавидит Отверженных за то, что они позволили смертным изуродовать природу во имя прогресса цивилизации. Смогут ли протагонисты убедить своих древних противников в том, что попытка убить их приведёт лишь к ещё большему вовлечению смертных в расследование странных случаев на территории Нинна Фарах? Или правильнее спросить: смогут ли они вообще начать с ними диалог?

- **Меж двух огней:** Территория протагонистов оказывается лакомым кусочком одновременно для видного представителя Белоснежных лап и могущественного вампира. Тзуумфин надеется сравить персонажей с кровососущим чудовищем, чтобы ослабить их стаю и затем присвоить из земли. С другой стороны, вампир вполне может заручиться поддержкой протагонистов в борьбе с Белоснежными лапами. Пойдут ли герои на сделку с чудовищем для того, чтобы остановить Чистых? Решат ли они сражаться с двумя злодеями сразу?

- **Опасная сделка:** После длительной распри между Отверженными и Огнерождёнными с персонажами связывается одинокий Изидах, который справедливо отмечает, что взаимная ненависть мешает обеим сторонам добиться желаемого в их собственных землях. Он уже предложил нескольким другим стаям Урата заключить перемирие и добился их соглашения. Теперь он всего лишь хочет удостовериться, что персонажи не станут создавать проблем для Изидах, и взамен обещает полное невмешательство со стороны Чистых. Если протагонисты соглашаются, какое-то время история может действительно разворачиваться в необычных

условиях, при которых Чистые и Отверженные занимаются собственными делами, лишь изредка пересекаясь для уточнения тех или иных аспектов своего договора. Однако в какой-то момент Изидах, предложивший сделку, заманивает одного из опытных членов стаи протагонистов в ловушку, после чего нападает на остальных. Он надеется перебить всех слабых, после чего предложить выжившим место среди Изидах. Особые надежды он возлагает на оборотня, всё ещё остающегося в западне. Удастся ли персонажам выжить – и если да, то смогут ли они найти пленника и освободить его из темницы Огнерождённых?

- **Шахты:** Давным-давно местные оборотни заточили могущественного духа в угольных шахтах (или канализации, или метро, или сети тоннелей между подвалами старых домов). Долгое время считалось, что дух покинул мир плоти, однако недавно начали появляться свидетельства о его активности. Возможно ли, что он действительно возвращается? Смогут ли персонажи найти место его заточения? Что если он окончательно вырвался на свободу?

- **Охота на лис:** Десятилетиями Белоснежные лапы прятались среди местной элиты, помнящей о своих дворянских корнях. Недавно они объявили своим волкокровным друзьям, что возрождают традицию благородной охоты, однако на этот раз в роли добычи выступают их древнейшие враги – Отверженные.

- **Непрощенные гости:** Под давлением Чистых племён многие из Отверженных начали перебираться всё ближе к городу, в котором выросли протагонисты. Недавно возле границ их охотничьих угодий появилась стая беженцев из сельской местности, которые готовы пойти на всё, чтобы не возвращаться в опасный пригород. Аналогичные проблемы сопровождают и жизнь их соседей: другие стаи Отверженных жалуются на появление чужаков буквально на самой границе их территории. После того как трое Урата впадают в Смертельную ярость, пытаясь выгнать непрощенных гостей из своих владений, становится понятно, что сама собой эта проблема не решится. Какой точки зрения будут придерживаться герои? Попробуют ли они наладить связь с чужаками? Прогонят их? Предложат совместно разобраться с Чистыми или другими чудовищами, которые и заставили их бежать в город?

- **Таможенная проблема:** Когда герои возвращаются (или даже впервые прилетают) в Великобританию из другой страны, сотрудники таможни находят среди их вещей древний артефакт, украденный годы назад из Британского музея. Самим персонажам этот предмет известен всего лишь как фетиш. После непродолжительного допроса героев отпускают, однако фетиш приходится вернуть государству. Вскоре протагонистам становится известно, что в ближайшем городе свирепствует дух, успокоить которого можно как раз при помощи того фетиша. Решатся ли протагонисты напасть на грузовик, перевозящий артефакт в Британский музей? Попытаются ли они остановить духа своими силами?

- **Новоселье:** Героям откровенно везёт. Они находят обширную территорию, владельцы которой покинули её всего месяц назад. Местные оборотни утверждают, что бывшие хозяева территории не вернуться, поскольку у них возникли трения с культом Огнерождённых, действующим неподалёку от этих земель. Более того, местные будут рады, если протагонисты займут эту территорию, поскольку иначе на неё неизбежно посягнут Изидах. Захотят ли герои пожертвовать своей безопасностью взамен на бесплатную (и весьма крупную) территорию? Что произойдёт, если хозяева всё же вернуться назад? Наконец, что они будут делать, когда Изидах начнут своё наступление?

- **Странники:** В городе появляется группа Урата, которые утверждают, что после множества безуспешных попыток найти себе территорию они решили странствовать по всей Британии до конца своих дней. Они заверяют местных, что хотят просто побыть немного в округе и отдохнуть перед новым странствием. Но что если они лгут? Что если протагонисты заметят, как путешественники отчаянно ищут что-то в местной Тени?



## Сверхъестественная экология

Великобритания может похвастаться на удивление широким разнообразием мест для такой небольшой страны, и каждой из них свойственна своя атмосфера – или, если угодно, тематика. С другой стороны, существуют два общих эмоциональных момента, свойственные любому пейзажу Великобритании. Именно они позволяют придать общий стиль даже таким непохожим локациям, как города и руины, лесная чаща и автотрасса. Речь идёт о двух следующих пунктах.

- **Апатия:** Люди знают, что в мире постоянно что-то происходит и что их жизни часто идут под откос по воле влиятельных и жестоких персон, будь это политики, генералы или – в условиях Мира Тьмы – обладатели сверхъестественных сил. Тем не менее, многим жителям Туманного Альбиона свойственно безразличное отношение к происходящему. Даже когда случается что-то громкое или значимое, большинство людей пожимают плечами и продолжают жить своей тихой и неприметной жизнью.

Последнее свойственно и Урата. Многие из них знают, что Чистые что-то планируют, а возможно, что кто-нибудь из них наблюдает за ними прямо сейчас. Однако мало кто собирается в крупные организации, противостоящие Чистым или другим противникам. Британии почти не свойственны революционные настроения. В большинстве случаев люди (и оборотни, и маги, и другие представители Мира Тьмы) адаптируются к неудобным условиям своей жизни вместо того, чтобы пытаться что-либо изменить. Исключений хватает – и некоторым из них можно посвятить целую хронику. Просто борьбу за свои интересы трудно назвать *типичным* ответом британцев на неприятности. Чаще всего они просто уживаются со своими проблемами – старыми или новыми.

- **Паранойя:** Британия так и не избавилась от социального расслоения. Все обладатели видных, властных или экономически выгодных должностей давно перебрались в свои уютные особняки. Абсолютное большинство людей – и, опять же, оборотней – живут среди представителей среднего класса, а порой даже бедноты. Они знают, что их жизнями часто играют другие люди, но, по большому счёту, им это безразлично. Они так привыкли. К чему они привыкли ещё – так это к постоянному ощущению, что за ними следят. Это могут быть репортёры, правительство или, в случае с оборотнями, духи. Британцы не верят в доброжелательность окружающих, и когда кто-нибудь предлагает им помощь, они хорошо понимают, что от них потребуют отдать что-то взамен.

Каждый из этих эмоциональных аспектов Британии порождает третий – неизменный характер любого конфликта. Отверженные могут победить Чистых в отдельном районе или уголке природы, но они знают, что Чистые всё равно будут подбираться к их землям. Они могут избавиться от злого духа, проникшего в мир людей, но Хисил всё равно будет регулярно подбрасывать им неприятности.

Оборотни Туманного Альбиона свыклись со своим обречённым положением. Даже когда им удаётся одержать крупную и безоговорочную победу над своими врагами, представители разных стай начинают поднимать вопросы об исторических правах, традициях и долгах. Они начинают сражаться друг с другом – и так до тех пор, пока на горизонте не появится новый противник. Местные оборотни никогда не обретут покоя – и они хорошо это знают.

## Древнее зло

Британский фольклор полон мифов о духах, заточённых глубоко под землёй, или запертых в древних сооружениях, или обитающих на островах, которые они не в силах покинуть. Хотя многие из подобных мифов не имеют никакого отношения к реальности, время от времени оборотни сталкиваются с существами, которые напоминают чудовищ из старинных преданий их предков.

Периодически эти существа пробуждаются в недрах земли и пытаются вырваться на поверхность. В других случаях персонажи сами открывают им путь в мир плоти. Как бы то ни было, если вы рассказываете историю о пробуждении древнего зла, старайтесь сыграть на чувстве изолированности протагонистов и полном отсутствии знаний о том, с чем именно

они встретились. Даже если протагонисты будят великое зло в самом центре современного города, сделайте акцент на том, что никто из местных Урата не знает, что делать. Герои должны принять собственное решение о том, как они будут бороться с чудовищем из старинных легенд.

Кроме того, поскольку в местах заточения таких монстров нередко встречаются Чистые, персонажи должны хорошо понимать, как малы их шансы действительно победить пробуждённое зло. Не позволяйте героям – как и самим игрокам – исходить из предположения, что они гарантированно победят. Возможно, их ожидает достойная смерть. Возможно – трусливое бегство.

### **Тайный город**

Хватает своих легенд и в самих городах, вдали от лесов, гор и моря. В любом крупном городе Великобритании встречаются малоизвестные или даже забытые области наподобие древних туннелей, покоящихся глубоко под современными улицами, или заброшенных сооружений, в которых люди не появлялись годами, десятилетиями или даже веками.

Если вам хочется рассказать историю о таинственных местах, соседствующих с обыденным миром людей, готовьтесь населить эти зловещие локации самыми разнообразными сверхъестественными созданиями. Вы должны сыграть на контрасте между реально существующим городом – будь это Лондон, Глазго или “типичный английский город”, оставленный без названия – и глубоко фантастическими образами проклятых улиц, тоннелей метро и заброшенных фабрик.

Кроме того, хорошей идеей будет совместить открытую фантастичность локаций с яркими образами сверхъестественных антагонистов. Последнее означает, что в отличие от других историй, в которых протагонисты сталкиваются всего с одним явным злодеем, в играх, посвящённых тайному городу, антагонистами могут стать сразу несколько обитателей Мира Тьмы. Выражаясь ещё прямолинейнее, скорее всего, вам понадобится создать несколько игровых фракций, лишь на одну из которых будут работать протагонисты.

Ах да: несмотря на призыв сфокусироваться непосредственно на мистическом конфликте, не следует забывать о нормальных, “земных” ситуациях. Если игроки начнут интересоваться, а есть ли в описанном вами мире хоть один смертный, скорее всего, вы сделали что-то не так. Внедрите в свой сюжет парочку пьяных драк, случайных грабежей, бунтов или поджогов. Напомните игрокам, что их персонажи всё ещё действуют в современном мире – даже если решают конфликт между магами, призраками и вампирами. Они могут игнорировать мир людей, но *он* не станет игнорировать их.

## **Исторические сеттинги**

### **Тэтчеризм**

В период с 1979 г. до 1990 г. премьер-министром Великобритании была Маргарет Тэтчер. Несмотря на то, что она стала первой женщиной, которой удалось занять эту должность, она приняла целую череду смелых решений и фактически взяла на себя бразды правления всей страной, которая на тот момент буквально не знала, как развиваться дальше. Изображение Великобритании в восьмидесятые годы может стать почти идеальным тематическим ходом для проведения “британской” хроники. Прежде всего, вы можете рассказать историю, разворачивающуюся на фоне экономических потрясений и медленной оттепели, пришедшей на смену холодной войне – а это интересно само по себе. Во-вторых, вы можете показать, как Британия стала именно той страной, которой мы знаем её сейчас. Наконец, вы можете продемонстрировать разрыв между Северной и Южной Англией, отголоски которого чувствуются до сих пор.

Хотя для Великобритании этот период был временем больших достижений, старайтесь изображать мир гнетущим и серым. Британия только выбирается из упадка – а по мнению некоторых, продолжает идти к нему семимильными шагами. Дождь почти не прекращается, а когда солнце наконец выглядывает из-за туч, начинается гнетущий зной. Люди постоянно о чём-то шепчутся. Многие подозревают, что один человек – и тем более одна женщина – не мог сделать так много за столь мимолётный срок, а потому кто-то наверняка стоит за её спиной.

Для оборотней этот период может стать возможностью продемонстрировать свою нравственную позицию. С одной стороны, они видят, как Тэтчер поднимает Великобританию с колен и заключает выгодные союзы. С другой, человеческая цивилизация набирает силу и продолжает загрязнять те немногие уголки природы, которые оставались нетронутыми до прихода “железной леди”.

### **Блиц**

Во время Второй мировой войны Великобритания регулярно становилась мишенью для немецких воздушных сил. Хотя королевские ВВС делали всё возможное, чтобы защитить небо над родиной, люди жили в полном осознании того мрачного обстоятельства, что каждый день может стать для них последним.

В этот печальный период городские улицы освещались лишь светом Матери Луны, и оборотням было гораздо легче охотиться на своих врагов. Не стоит и говорить, что они страдали от бомбардировок не меньше, чем обычные люди, однако поскольку нормальные жители Великобритании прятались у себя в домах или бомбоубежищах, оборотни могли охотиться даже в самом центре города без страха попасться кому-нибудь на глаза. Для страны в целом это было время ужаса и потерь, но для Урата оно стало периодом свободы.

Духи войны, отчаяния и боли то и дело врываются в мир плоти, однако Урата могли настигать их целыми стаями, иногда не встречая за всю охоту ни одного человека. Само собой, в деревенской и сельской местности оборотням приходилось считаться со всё возрастающей численностью людей, бежавших из городов, однако последнее уравнивалось редким появлением духов войны. В конце концов, деревни и сёла редко становились целями для обстрела Люфтваффе.

Учитывая, что запас продовольствия, топлива и других жизненно важных ресурсов в то время был строго нормирован, самые аморальные среди оборотней богатели за счёт подпольной торговли. В отличие от простых людей, они могли без проблем проникать на фермы и склады, похищать всё необходимое и продавать смертным или другим Урата. Конечно, Чистые (и в особенности Белоснежные лапы) часто использовали информацию об этих преступлениях против самих Отверженных, натравливая на них разъярённых людей, но в целом, если Урата готов был нарушить закон ради собственного обогащения, у него были высокие шансы добиться успеха.



Не следует забывать, что большинство мужчин в этот период служили в армии – исключение делалось только для стариков, работников сельскохозяйственной деятельности (поскольку они кормили страну) и обладателей привилегированных рабочих мест: например, банкиров. Женщины сменяли своих мужей, братьев и сыновей на заводе. Население Великобритании жило по законам военного времени, а потому оборотни должны были знать, что ответить, когда власти начинали интересоваться, почему они ещё не отправились на фронт.

### **Тьма и Диккенс**

В играх, посвящённых вампирам и магам, викторианская эпоха редко нуждается в представлении. В сущности, многие стереотипы “ужасиков о вампирах” и современных историй о магах как наследниках древних традиций основаны на цитировании викторианской эстетики. Если вы нарисуете в воображении модный салон, в котором благородные дамы и джентльмены делают вид, что огромного грязного мира у них за окном просто не существует, то вы получите типичную картинку викторианской Англии.

Вместе с тем, вы можете совершить поворот на сто восемьдесят градусов и рассказать историю как раз о том грязном мире нищих, голодных и угнетённых, который с такой старательностью игнорируют благородные господа. И в этом мире вампиры и маги уверенно уступают место Урата.

Последние рыщут по тёмным улицам, прячась в облаках смога, валящего из огромных заводских труб. Скученность городских домов и повсеместная беднота порождают целый букет негативных чувств, которые часто приводят к возникновению духов отчаяния и агрессии – или подталкивают Отверженных к превращению в Адских гончих.

Урата не только вынуждены мириться с триумфом промышленной революции, кормить семьи, живущие в тесных комнатах, и работать на фабриках или в шахтах, но и обязаны разбираться с обилием Ран в городской Тени. Это время разгула духов и сонмов – особенно Бешилу, с радостью разносящих холеру и брюшной тиф среди рабочего класса. И безо всяких сомнений, это опасное время для каждого оборотня – от опытного ветерана до молодого щенка. Однако когда вообще быть оборотнем было легко?

В историях, повествующих о викторианской эпохе, должны фигурировать последствия индустриализации. Опишите железнодорожные линии, пересекающие сельскую местность; большие железные двигатели, изрыгающие дым и заставляющие мечтать о глотке чистого воздуха; заводы, на которых работники трудятся сутки напролёт, принося себя в жертву ради достатка своей семьи. Каким бы вы ни изобразили этот период, он не должен казаться благополучным.

### **Чума и пожар**

Великая лондонская чума стала одной из последних крупных вспышек бубонной чумы в Европе. Её жертвой становился каждый пятый житель города. После того как Лондон потерял 1000 человек в первую же неделю, а затем 2000 во вторую, 5000 в третью и 7000 в четвёртую, многим не без причин начало казаться, что в конечном счёте эпидемия опустошит всю Британию. Люди жили в таком сильном страхе, что некоторые искренне задавались вопросом, не наступил ли конец времён.

Богатые люди, включая короля, бежали из Лондона в более безопасные места. Большинство Урата, конечно же, не входили в число счастливицов. Доктора складывали тела прямо на улице, оставляя их гнить под открытым небом, однако оборотни понимали, что многие из усопших не обрели покоя. Некоторые обретали новую жизнь в виде призраков. Другие притягивали своими предсмертными переживаниями духов боли и ужаса. Огнерождённые как никогда успешно настраивали людей против “лунных выроdkов”, утверждая, что именно из-за них Господь обрушил на человечество свою кару.

И конечно, весь Лондон буквально кишел голодными Бешилу.

В конечном счёте чума отступила, и какое-то время казалось, что жизнь возвращается в город. Но это было иллюзией. В сентябре 1666 года Лондон стал жертвой одного из крупнейших пожаров в истории человечества. Он продолжался в течение четырёх дней подряд, пока огонь не уничтожил город практически до основания. Конечно, пламя помогло людям избавиться от последних источников чумы, но лишь ценой разрушения города. Никто не ожидал, что Лондон, уверенно справлявшийся от потрясений больше полутора тысяч лет, окажется уничтожен всего за два года крысами и огнём. И тем не менее, это случилось.